+DVD

Ausgabe 166 » 8/2007

CyberMedic € 4,99

Österreich € 5,75 / Schweiz sfr 10,00 / BeNeLux € 5,75
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 6,75

PlayStation 3 » Xbox 360 » Wii » PS2 » Sony PSP » Nintendo DS

MANIAC

The Darkness

Test: Packender Horror-Shooter für PS3 und Xbox 360

DS-Sommerspaß

» Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging
» Sim City DS
» Die Siedler

10 SEITEN WOW-EFFEKT

L·A·I·R | HEAVENLY SWORD

Die Exklusiv-Hits für PlayStation 3

» Gespielt: Drachen-Action & Fantasy-Schlacht

40 Spielevideos
138 Minuten Laufzeit
DVD
DT-Control geprüft: Nicht jugendbeeinträchtigend

TEST
Resident Evil 4 Wii Edition



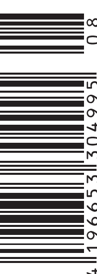


HDTV-SPECIAL
» 8 Seiten Infos im Heft
» Tipps & Tricks auf DVD

Preview & Interview: HAZE

ODIN SPHERE
Bilderbuch-Rollenspiel







Tödlich. Unsichtbar. Gnadenlos.







In Kürze erhältlich!

NINJA GAIDEN SIGMA

www.ninjagaidengame.com



PLAYSTATION 3





TECMO®

eidos

DVD-INHALT

40 Spiele als Video, 138 Minuten Laufzeit

Die MAN!AC-DVD fehlt oder läuft nicht?
Dann schreibt eine E-Mail an dvd@maniac.de oder eine Postkarte mit entsprechendem Hinweis an Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.

Hinweis
Besitzer eines 4:3-Fernsehers aufgepasst:
Da viele Spielevideos auf der DVD im Breitbildformat vorhanden sind, muss Euer DVD-Player bzw. die DVD-Einstellungen Eurer Konsole auf das Bildformat '16:9 Letterbox' gestellt werden.

Besitzer eines 16:9-Fernsehers sollten ihren DVD-Player natürlich auch auf das '16:9'-Format stellen.


Mit diesem Logo gekennzeichnete Tests findet Ihr ausschließlich auf der Uncut-DVD, die Bestandteil des MAN!AC "unrestricted"-Abos ist (siehe Seite 43)

Titelthema
Lair (Trailer)
Heavenly Sword (Trailer)

Special
UbiDays 2007
Brothers in Arms: Hell's Highway (Preview + Trailer)
Haze (Preview + Interview + Trailer)
EndWar (Trailer)
Rayman Raving Rabbids 2 (Trailer)
Splinter Cell Conviction (Preview + Trailer)

Trailer
Folklore
Juiced 2: Hot Import Nights
Need for Speed ProStreet
Project Gotham Racing 4
SWAT Target Liberty
Two Worlds
Uncharted: Drake's Fortune

Preview
Hour of Victory

Test
Call of Juarez
Dr. Kawashima: Mehr Gehirnjogging
Forza Motorsport 2 (Nachtest)
Harry Potter und der Orden des Phönix
Mario Party 8
Mario Strikers Charged Football
Mercury Meltdown Revolution
Resident Evil 4 Wii Edition
Shadowrun
Sim City DS

Test Import
Atelier Iris 3: Grand Fantasm
Dawn of Mana
Odin Sphere

Online
Neu bei Xbox Live Arcade
Neu bei Virtual Console
Pain (Trailer)
Warhawk (Trailer)

Extended
Kaufberatung Flachbild-TV
Hall of Shame – NES
Spiel-Film: Great Giana Sisters (C64)

anyMAN!AC
Wildgrubers Daddelbox 5

Credits / Outtakes

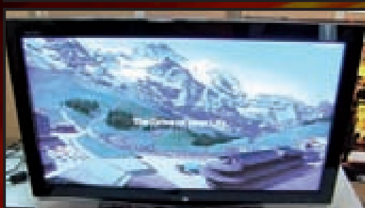
Ab 18 Inhalte: 18
Brothers in Arms Hell's Highway (erweitert)
Haze (erweitert)
Resident Evil 4 Wii Edition (erweitert)
Shadowrun (erweitert)
Ninja Gaiden Sigma (Test)



UbiDays 2007
Ubisoft stellte die Spiele der nächsten Monate vor – wir waren vor Ort und präsentieren die Highlights.



Resident Evil 4 Wii Edition
Bildschirm-Horror mit Fernbedienung und Nunchuk – kann sich "Resident Evil 4" auch auf Wii behaupten?



HDTV
High Definition – aber wozu? Wir zeigen Euch die Vorzüge von hochauflösendem Gaming.

DVD-INHALT » 08/2007

Titelthema
Lair (Trailer)
Heavenly Sword (Trailer)

Special
UbiDays 2007
Brothers in Arms: Hell's Highway (Preview + Trailer)
Haze (Preview + Interview + Trailer)
EndWar (Trailer)
Rayman Raving Rabbids 2 (Trailer)
Splinter Cell Conviction (Preview + Trailer)

Trailer
Folklore
Juiced 2: Hot Import Nights
Need for Speed ProStreet
Project Gotham Racing 4
SWAT Target Liberty
Two Worlds
Uncharted: Drake's Fortune

Preview
Hour of Victory

Test
Call of Juarez
Dr. Kawashima: Mehr Gehirnjogging
Forza Motorsport 2 (Nachtest)
Harry Potter und der Orden des Phönix
Mario Party 8
Mario Strikers Charged Football
Mercury Meltdown Revolution
Resident Evil 4 Wii Edition
Shadowrun
Sim City DS

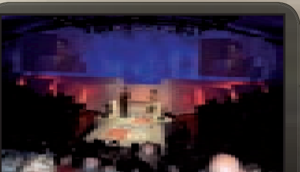
Test Import
Atelier Iris 3: Grand Fantasm
Dawn of Mana
Odin Sphere

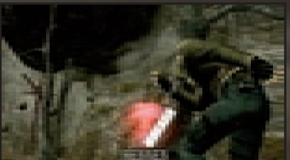
Online
Neu bei Xbox Live Arcade
Neu bei Virtual Console
Pain (Trailer)
Warhawk (Trailer)

Extended
Kaufberatung Flachbild-TV
Hall of Shame – NES
Spiel-Film: Great Giana Sisters (C64)

anyMAN!AC
Wildgrubers Daddelbox 5

Credits / Outtakes


» UbiDays 2007


» Resident Evil 4 Wii Edition


» HDTV

Ab 18 Inhalte:
Brothers in Arms: Hell's Highway (erweitert)
Haze (erweitert)
Resident Evil 4 Wii Edition (erweitert)
Shadowrun (erweitert)
Ninja Gaiden Sigma (Test)

MAN!AC 08/2007 » Haze

» UbiDays 2007 » Resident Evil 4 Wii Edition » Shadowrun » Need for Speed ProStreet » Uncharted: Drake's Fortune » Warhawk » Kaufberatung Flachbild-TV u.v.m.

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE » PS2 » PS3 » XBOX 360 » WII » PSP » DS

MAN!AC DVD



Haze

Vor-Ort-Bericht & Entwickler-Interview



Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover") ausschneiden

(MISS-)ERFOLG

"Traue keiner Statistik, die du nicht selbst gefälscht hast." Diese Analystenweisheit dürfte jedem bekannt sein. Sie resultiert aus der Tatsache, dass sich je nach Betrachtungsweise Daten unterschiedlich interpretieren lassen (z.B. Verkaufszahlen). Konkretes Beispiel: die Verkäufe von Sonys aktueller Konsole, der PlayStation 3.

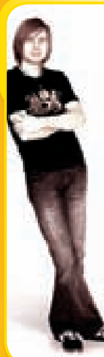
So meldete Sony Mitte Juni, in Europa seit dem Launch am 23. März mehr als eine Million Geräte an den Mann oder die Frau gebracht zu haben. Dies sei deutlich mehr als PSone und PS2 im gleichen Zeitraum erreichten. Kurz: ein voller Erfolg. Nur zehn Tage früher waren auf SPIEGEL Online die Überschrift "Ladenhüter PlayStation 3" und Zeilen wie "Die Verkäufe der PlayStation 3 schleppen sich weltweit eher dahin" zu lesen. Kurz: ein Misserfolg. Wer hat denn nun recht?

Beides stimmt, je nach Betrachtungsweise. Vergleicht man die PS3-Verkäufe mit den Absatzzahlen der PS2 (die ersten drei Monate), ist Sonys Blu-ray-Konsole tatsächlich ein Erfolg: Sie läuft besser als die PlayStation 2, die 2000 erschien und sich bis heute über 117 Millionen Mal verkaufte. Zieht man jedoch Nintendos neue Konsole Wii als Vergleichsmaßstab heran, wirkt die PS3 wie ein Ladenhüter. Im selben Zeitraum verkaufte sich der Wii in Europa nämlich doppelt so häufig, knapp zwei Millionen Mal.

Uns erscheint folgende Schlussfolgerung plausibel: Nintendo hat mit dem Wii einen Überraschungshit gelandet, die Konsole erschließt sich dank des ungewöhnlichen Kontrollkonzepts, des günstigen Preises und der originellen Software in kurzer Zeit neue Käuferschichten. Und Sonys PlayStation 3 läuft – auch im Vergleich zur Xbox 360 in den ersten drei Monaten – ordentlich.

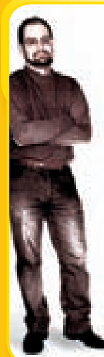
Ob sich die PS3 in sieben Jahren ebenso oft verkauft haben wird wie der Vorgänger, wagen wir nicht vorherzusagen. Ein entscheidender Faktor für Erfolg oder Misserfolg sind jedenfalls exklusive Spiele. Zwei davon stellen wir ab Seite 8 vor: das an "God of War" erinnernde "Heavenly Sword" und die Drachen-Mär "Lair". Wir durften das Software-Duo antesten und sind nun guten Mutes, dass die PS3 auf Kurs ist. Beide Titel überzeugen mit feiner Hochglanz-Action, bei Factor 5s "Lair" saßen wir gar mit offenen Mündern vor der Glotze.

DAS MAN!AC-TEAM



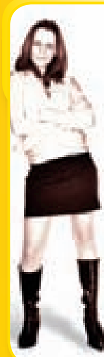
Oliver Schultes
Chefredakteur

Lieblingsgenres:
Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit:
1. Resident Evil 4 (Wii)
2. Mehr Gehirnjogging (DS)
3. Lair (PS3)
Hört zurzeit:
Dream Theater – Systematic Chaos
Sieht zurzeit:
Stirb langsam 4.0 (Kino)



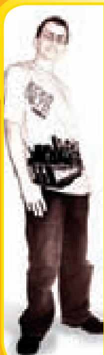
Ulrich Steppberger
Redakteur

Lieblingsgenres:
Denkspiele, Geschicklichkeit, Jump'n'Run, Rennspiele
Spielt zurzeit:
1. Forza Motorsport 2 (360)
2. Picross DS (DS)
3. Space Channel 5 (PS2)
Hört zurzeit:
Blue Man Group - Audio
Münzgeklirr in Las Vegas
Liest zurzeit:
Dan Brown – The Da Vinci Code



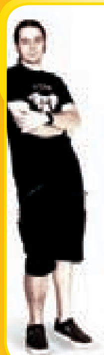
Janina Wintermayr
Redakteurin

Lieblingsgenres:
Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rennspiele
Spielt zurzeit:
1. The Darkness (360)
2. Resident Evil 4 (Wii)
3. Call of Juarez (360)
Hört zurzeit:
Linkin Park – Minutes To Midnight
Sieht zurzeit:
Hot Fuzz (Kino)



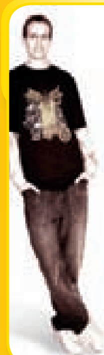
Thomas Stuchlik
Redakteur

Lieblingsgenres:
Action-Adventure, Rennspiele, Simulation, Strategie
Spielt zurzeit:
1. Forza Motorsport 2 (360)
2. Elder Scrolls: Oblivion (360)
3. Metal Gear Solid 2 (PS2)
Hört zurzeit:
SLAY Radio
Sieht zurzeit:
Prestige (DVD)



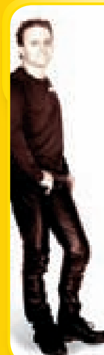
Matthias Schmid
Redakteur

Lieblingsgenres:
Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele
Spielt zurzeit:
1. Heavenly Sword (PS3)
2. Colin McRae DiRT (360)
3. Espgaluda (PS2)
Hört zurzeit:
Fips Asmussen – zahlreiche (hochwertige) Live-Aufnahmen
Sieht zurzeit:
Der Fluch der goldenen Blume



André Kazmaier
Volontär

Lieblingsgenres:
Action-Adventure, Adventure, Jump'n'Run, Rollenspiele
Spielt zurzeit:
1. Exit (PSP)
2. The Darkness (PS3)
3. ToeJam & Earl 2 (Wii)
Hört zurzeit:
"Parappa the Rapper"-Soundtrack
Sieht zurzeit:
King of Queens – 9. Staffel (TV)



Michael Herde
Volontär

Lieblingsgenres:
Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit, Jump'n'Run
Spielt zurzeit:
1. Shadowrun (360)
2. Tetris Attack (SNES)
3. The Darkness (360)
Hört zurzeit:
Samael – Solar Soul
Sieht zurzeit:
Metal – A Headbanger's Journey; Brave Starr (DVD)

TITELTHEMA



AKTUELL

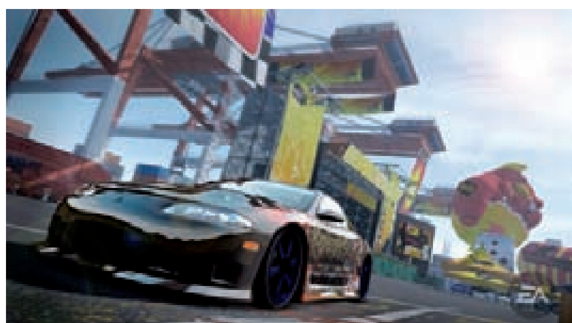
PREVIEW

INTERAKTIV

RUBRIKEN



38 » PREVIEW
Haze



36 » PREVIEW
Need for Speed ProStreet



26 » PREVIEW
Super Smash Bros. Brawl

SPIELE-TEST

ONLINE

IMPORT

58 » SPIELE-TEST
Ninja Gaiden Sigma



56 » SPIELE-TEST
Shadow Hearts: From the New World



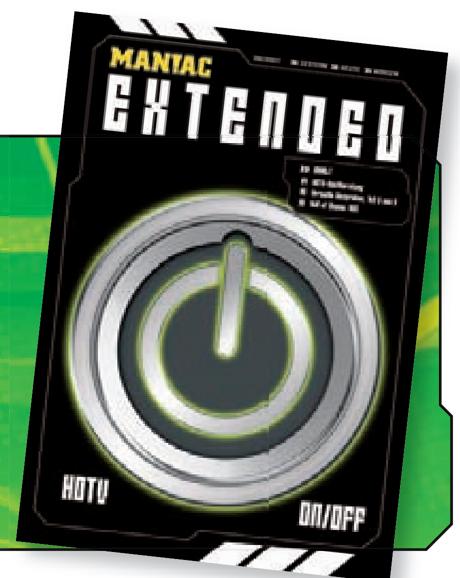


48 » SPIELE-TEST
Resident Evil 4 Wii Edition

44 » SPIELE-TEST
The Darkness



EXTENDED



Mit Schwert und Schwingen

Sonys Kampfansage an die Xbox 360

Startschwierigkeiten hat sie, die große, schwarze, starke PlayStation 3 von Sony. Nintendos Wii verkauft sich weiter besser, dreimal so gut oder sogar fünfmal, sagen die Zahlen. Ehemalige Exklusiv-Titel erscheinen auch für die Xbox 360, sagen die Entwickler, "Devil May Cry 4" oder "Unreal Tournament 2007" zum Beispiel. Moment mal, sagt Sony selbst. Wie war das denn beim letzten Mal, bei der PS2? Auch damals gab's zu Beginn grafisch enttäuschende Spiele, einen sehr hohen Einführungspreis und viel Gemecker! Gut sechs Jahre später ist die PS2 die meistverkaufte Heimkonsole aller Zeiten, konnte sogar noch den Erfolg der PSone toppen. Das hat Sony auch mit dem dritten Sprössling vor: langsam die (sich immer noch gut verkaufende) PS2 ablösen, stufenweise den Preis reduzieren und mit einzigartigen Spielen, die es nur auf Sony-Hardware zu kaufen gibt, erneut zum Weltmarktführer avancieren. Der erste Schritt war der im Großen und Ganzen zufriedenstellende Launch – inzwischen stehen über eine Million PS3-Geräte in europäischen Wohnzimmern. Schritt 2 steht im Herbst dieses Jahres an – vier PS3-exklusive Top-Titel aus eigenem Hause sollen die Hardware an Mann und Frau bringen: "Uncharted: Drake's Schicksal" und "Ratchet & Clank Future:

HEAVENLY SWORD

Tools of Destruction" haben wir Euch bereits in den letzten Ausgaben schmackhaft gemacht, jetzt hatten wir Gelegenheit, die beiden anderen Must-Have-Games exklusiv anzuspielen: Wir schwangen uns auf die prächtigen Drachen von "Lair" und tanzten mit Nariko elfengleich durch die Gegnerscharen von "Heavenly Sword". Schluss mit den Eindrücken aus Trailern, Schluss mit den vollmundigen Versprechungen der Entwickler – wir konnten selbst Hand an Monster und Mädel legen und schildern Euch haarklein unsere Spieleindrücke. Falls Ihr immer noch weiterlest und noch nicht bereits begierig die Bilder der nächsten acht Seiten verschlingt, sei noch erklärt, warum es sinnvoll ist, diesen beiden Spielen ein kombiniertes Titelthema zu widmen: Beide Spiele stammen von Entwicklerstudios, die vorher Titel für andere Konsolen produzierten. Die "Lair"-Macher Factor 5 haben mit der "Rogue Squadron"-Serie große Erfolge auf N64 und GameCube gefeiert und gehören zu den Vorzeigeentwicklern für die letzten Nintendo-Konsolen. Hinter "Heavenly Sword" steht das englische Studio Ninja Theory. Dieses hatte unter dem Namen Just Add Monsters die launige Klopperei "Kung Fu Chaos" für die Xbox fabriziert. Nach dessen Fertigstellung begannen bereits 2003 die Arbeiten an "Heavenly Sword". Sony wurde auf die feinen Tech-Demos der Engländer aufmerksam und holte das Team ins PS3-Boot. Über vier Jahre nach den ersten Konzeptentwürfen gehört "Heavenly Sword" zusammen mit "Lair" zu den absoluten Most-Wanted-Spielen für die Sony-Konsole. Vielleicht können sie auch Euch überzeugen, im Herbst dieses Jahres tief in die Geldbörse zu greifen. *ms*

L·A·I·R

Heavenly Sword

Exklusive Einblicke: Wir haben PS3-Beauty Nariko zum Probespiel geladen, sind auf ein raffiniertes Kampfsystem gestoßen und verraten Euch, warum der Klingentanz mehr als ein "God of War" in HD-Optik ist!



Kann Martial-Arts-Mädel Nariko, die Heldin von "Heavenly Sword", in die spielerischen Fußstapfen von Kratos treten und gleichzeitig zur Medien-Ikone im Stile einer Lara Croft aufsteigen? Um in die Zukunft blicken zu können, schauen wir zunächst zurück – und zwar in die Geschichte der beliebten Rotschöpfe: Pumuckl wäre so einer – klein, quirlig, pfiffig, einer zum Gernhaben, Freund unzähliger Kinder. Oder Pippi Langstrumpf – die rotzfreche Göre überlistete die Erwachsenen mit Witz und Geschick, hatte ein Herz für Tiere und immer ein offenes Ohr für ihre Freunde. Natürlich Bum-Bum-Boris Becker, deutscher Tennisgott und hochbezahlter Werbeträger. Oder auch



PS3 Die messerscharfen Kettenklingen in Aktion: Ganz anders als beim Sony-Kollegen, einem gewissen weißhaarigen Glatzkopf aus Sparta, dienen diese Waffen vornehmlich dazu, Eure Feinde auf Distanz zu halten. Mit dem Riesenschwert hingegen killt Ihr reihenweise – dann spritzt sogar ein bisschen Pixelblut.

Barbara Salesch – Pionierin der deutschen TV-Rechtsprechung. Die Liste der rothaarigen Publikumslieblinge ist lang: Von der besten Brontosaurus-Steak-Braterin Wilma Feuerstein, über Disney-Nixe Arielle und Grinsegesicht Ronald McDonald bis in den Spielesektor mit Joanna Dark, sexy Vampirlady Rayne oder Rynn aus "Drakan" – eine feuerrote Haarpracht ist schon lange kein Grund mehr, ins Visier der katholischen Inquisition zu geraten. Das dachte sich auch Nariko und trat auf der E3 letzten Jahres ins Rampenlicht der Spielebranche.

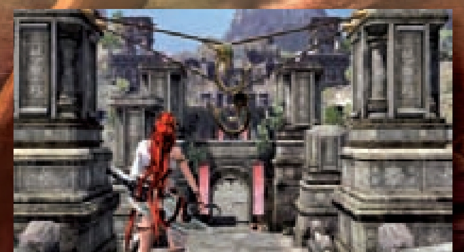
Es gilt, einen virtuellen Krieg zu führen – gegen einen bösartigen König und dessen Schergen. Um sich des 'Heavenly Swords' zu bemächtigen, hatten die Verbrecher die Familie der schönen Nariko ausgelöscht. Als Wächter der sagenumwobenen Klinge war Narikos Anhang den Allmachtsplänen des skrupellosen Herrschers ein Dorn im Auge. Mit dem Rücken zur Wand ergriff Nariko das 'Heavenly Sword' – wohl wissend, dass das Schwert, das einst einem Gott gehört hatte, seinem Träger die Lebensenergie entziehen würde. Doch einmal in Händen, gab es kein Zurück mehr: Der Feldzug gegen die Armeen des Königs begann. Verbittert, wütend und von unbändigem Hass erfüllt, sinnt Nariko auf Rache – Rache für den Tod ihrer Familie, die ihr alles bedeutet hatte. Mit diesem Hintergrundwissen und – vor lauter Aufregung – schweißnassen Händen greifen wir zum PS3-Pad. Doch hoppla, was ist das? Weil wir den Controller etwas schief halten, dreht sich die Kamera um die Hauptdarstellerin. Ach ja, die Sixaxis-Sensoren! In "Heavenly Sword" dienen sie der Kamerakontrolle – anfangs etwas ungewohnt, aber praktisch.

Auf einer Plattform ein gutes Stück entfernt tummeln sich etliche Gegner. Als wir zu den Seilen schlendern, die unseren Felsvorsprung mit dem der Schergen verbindet, leuchtet der X-Knopf auf. Draufgedrückt und gestaunt: Wie von der Tarantel gestochen macht Nariko einen geschmeidigen Satz auf das dicke Tau. Die Gegner am anderen Ende bleiben nicht untätig: Als sie uns erblicken, rennt einer von ihnen zu den Seilenden, um sie mit seiner Axt zu kappen. Wir bestehen einen Reaktionstest und springen aufs nächste Tau, als der erste Strick die Spannung verliert. Einige Quick-





PS3 Bei solch hektischen Kämpfen kann das Nichts von einem Outfit schon mal verrutschen – dann haben aufmerksame Spieler freie Sicht auf die hübsch modellierten Rundungen der Heldin.



PS3 Tempel, Ruinen, Städte, Burgen, Berge, Täler – die Prachtoptik lädt zum Verweilen ein.



PS3 Was ein dickes Ding! Die zierliche PS3-Akrobatin weiß nicht nur mit Säbel & Co. umzugehen. Im späteren Spielverlauf krallt sich Nariko einen monströsen Raketenwerfer und macht ihren Feinden die Hölle heiß. So was hätte es bei Kratos nicht gegeben...

Time-Events später landet Nariko mit einem herzhaften Tritt in der Visage des Seilabschneiders – wie schon in "Shenmue", "Resident Evil 4" und "God of War" gehören Tasten-Drück-Minispiele auch in "Heavenly Sword" zum guten Ton, erlauben sie doch abgefahrene Moves und spektakuläre Manöver, welche mit den eingeschränkten Steuermöglichkeiten eines Gamepads schlicht nicht drin wären.

Sekundenbruchteile später sind wir von einer geifernden Gegnermeute umzingelt. Nicht alle greifen sofort an – dumme KI (weil unfähig), clevere KI (weil auf unbedachte Aktionen wartend) oder überhebliche KI (im sicheren Bewusstsein des Sieges wegen der nummerischen Überlegenheit)? Uns ist das egal, wir legen los: Hauen, Meucheln, Schlagen, Stechen, Metzeln. Nach anfangs unkontrollierten Aktionen – die aber dennoch Wirkung zeigen – blicken wir durch: Via Viereck- und Dreieck-Button lässt Nariko leichte und schwere Attacken vom Stapel, so weit kennt man das von Kratos und Konsorten. Das Besondere ist jedoch der Waffenwechsel: Anstatt Eure Klingen durchzuschalten, verwandelt Ihr das göttliche Schwert durch Halten der Schulterbuttons in zwei Alternativ-Messerchen. Während das Schnetzelwerkzeug in Normalform eine gute Balance zwischen Kraft und Geschwindigkeit bietet, punkten die via L1 aktivierten Kettenklingen mit Schnelligkeit und großer Reichweite. Für die gröberen Gesellen braucht's den R1-Button: Dann hackt Ihr mit der trägen, aber extrem starken Monsterklinge die dicksten Brocken zu Brei. Das Beste an diesem System ist der fließende Übergang: Ihr wechselt schneller als je zuvor die Klingenarten (und damit auch die Kampfstile) durch, indem Ihr die gehaltenen Tasten loslasst. Hinzu kommen fulminant choreographierte Wirbelattacken, Drehschläge und Salti – mit Nariko zu kämpfen macht richtig Spaß. Zwar wirken die Angriffe nicht ganz so wuchtig und

> »Mit der trägen, aber extrem starken Monsterklinge hackt Ihr die dicksten Brocken zu Brei.«

EIN LANGER WEG

Auf der E3 2006 wurde die versammelte Spielewelt auf "Heavenly Sword" aufmerksam. Zu diesem Zeitpunkt lagen hinter dem Entwickler Ninja Theory (ehemals Just Add Monsters) bereits über drei Jahre harter Arbeit. Im Sommer 2003 hatte man einen vorberechneten Trailer veröffentlicht, der den Rachefeldzug einer einsamen Streiterin ankündigte. Das Design war damals sichtlich von Martial-Arts-Streifen wie "Tiger & Dragon" inspiriert – siehe Bildstrecke. Als die Engländer das Projekt – von einem Spiel zu sprechen, wäre zu weit gegriffen – ein Jahr später auf der Game Developers Conference 2004 zeigten, war die unschuldige Asiatin einem feurigen Rotschopf gewichen. Das Design war festgelegt, jetzt galt es, ein Spiel drumherum zu entwickeln. Das stolze Ergebnis konnten wir letztes Jahr bewundern, als Nariko sich in einer Echtzeit-Demo austobte, die allerdings nur einen Raum umfasste. Jetzt, im Juni 2007 tun sich vor unseren erstaunten Augen weitläufige Levels auf, die sich nicht hinter "God of War II" verstecken brauchen, zudem wurde am Kampfsystem und der Balance geschraubt – eben mal so gute zwölf Monate lang. Wer beschwert sich jetzt noch, dass er für ein Spiel 60 Euro auf den Tisch legen muss?







Im ersten Trailer 2003 gab's eine asiatische Heldin, ein fernöstliches Szenario und eckige Schwerter zu bestaunen.



2004: Siehe da, knappe zwölf Monate später sprießt eine rote Mähne.



PS3 Ninja Theory setzt neue Maßstäbe – ein solch detailliertes Antlitz sahen wir bislang noch nicht.



PS3 Dicke Brocken dürfen nicht fehlen: In unserer Demo war kein Bossfight enthalten, im fertigen Spiel werden Euch aber fette Endgegner auflauern.



PS3 Stellenweise erinnert "Heavenly Sword" frappierend an "God of War" – im Gegensatz zu Kratos erstrahlt Nariko aber schon jetzt in HD-Glanz.



Das macht Ken nicht für jedes Spiel: PlayStation-Papa Kutaragi (2.v.r.) adelte "Heavenly Sword", indem er dem Studio einen Besuch abstattete.

wütend wie beim Sony-Kollegen Kratos, clevere Kontermoves und kontextsensitive Würfe sorgen aber für Tiefgang.

Ist die Brut beseitigt, genügt ein weiterer Schwertstreich, um die wackelige Felsformation (auf der wir uns befinden) zum Einsturz zu bringen. Dank Quick-Time-Events einem tödlichen Sturz entgangen, hopst Nariko behände in einen kleinen Innenhof – hier stehen Bänke, Stühle, Fässer herum... dazu noch ein gutes Dutzend Gegner. Modrige Samurais, die uns an Namcos Yoshimitsu erinnern, Kämpfer in polierter Rüstung und dicke Ritter. Teil 2 der Kampfschulung: Wir schnappen einen hölzernen Hocker und werfen ihn dem nächstbesten Schuft an die Birne. Dessen Säbel bleibt liegen, nichts wie hin. Auf dem Weg zum Fundstück hacken mehrere Kerle auf Nariko ein – kein Problem, schließlich blockt die knackig modellierte Dame selbstständig. Ob das auch im finalen Spiel so sein wird?

Auch vermissen wir bislang einen Sprungknopf. Zwar kündigten die Entwickler an, den Spieler mit keinerlei Hüpfeinlagen stressen zu wollen, doch in der Schlacht ist die Möglichkeit, in die Luft zu steigen und Feinden von oben den Schädel zu spalten, äußerst praktisch. Etwas irritiert kämpfen wir uns zur verwaisten Klinge vor, heben sie auf und schleudern das scharfe Eisen mit gehaltenem Schulterbutton auf den Feind: Stylisch inszeniert sehen wir den Flug aus der Klingenkamera und können sogar noch die Richtung beeinflussen. Unrealistisch? Egal! "Heavenly Sword" spielt sich jetzt schon richtig klasse und verblüffte uns mit einem sehr sinnigen Kampfsystem. Zudem ist das Hack'n'Slay großartig inszeniert: Geniale Weitsicht, fließende Animationen und äußerst detaillierte Gesichter bringen den Cell-Chip zum Glühen. Wie abwechslungsreich das fertige Spiel wird, darüber können wir nach der Demo nur spekulieren – stimmt das Leveldesign, wird's der erhoffte Knaller. *ms*



PS3 Sprich dein letztes Gebet, du schändlicher Wicht: Die größte Form des 'Heavenly Sword' macht die feindlichen Gnome mit einem Schlag einen Kopf kürzer.

INFOS



System	PS3
Entwickler	Ninja Theory, England
Hersteller	Sony
Genre	Action
Termin	4. Quartal

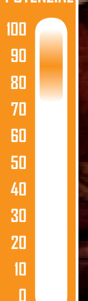
HEAVENLY SWORD

Das gefällt uns:
- » cleverer Waffenwechsel
- » toll animierte Heldin
- » wunderschöne Schauplätze
- » durchdachtes Kampfsystem mit Konterattacken und Finishing Moves

Daran muss gearbeitet werden
- » Haaranimation wirkt unecht
- » das Fehlen des Sprungbuttons nimmt Dynamik raus

Das bildschöne Hack'n'Slay-Epos könnte der Action-Kracher des Jahres werden – Kratos schlottern schon die Knie!

POTENZIAL



Lair

Drachen statt Tie-Fighter: Wir haben Factor 5s PlayStation-3-Kracher exklusiv angespielt. Lest auf den folgenden Seiten, was uns so begeistert hat.

Meine Welt liegt im Sterben. Eisberge schmelzen, die globale Erwärmung ist gnadenlos. Zermürbt von Naturkatastrophen führen zwei Völker einen erbitterten Krieg. Es geht um Macht, religiösen Fanatismus und den Konflikt zwischen dem Glauben und der Wissenschaft. Wer ich bin und warum ich Euch das erzähle? Mein Name ist Rohn, ich bin ein Drachenreiter, einer der besten! Ich berichte von meiner Welt, weil ihre und damit auch meine Zeit gekommen scheint. Doch mit wem spreche ich überhaupt? An wen adressiere ich diese gehaltvollen Worte? Wer liest meine Geschichte, nimmt Anteil? Dass irgendjemand sich für unser Schicksal interessieren könnte, dass Menschen in einer anderen Zeit und einer anderen Welt von unseren Taten erfahren werden, ist unwahrscheinlich. Nichts als ein



PS3 Platz da, hier kommt kein Mazda! Dafür ein tonnenschwerer, fliegender Panzer, der seine Klauen in menschliches Fleisch rammt. Stapft Ihr mit Eurem Wüterich über die Pampa, sind solch kleine Feindgruppen ein gefundenes Fressen für Fuchurs Erben.

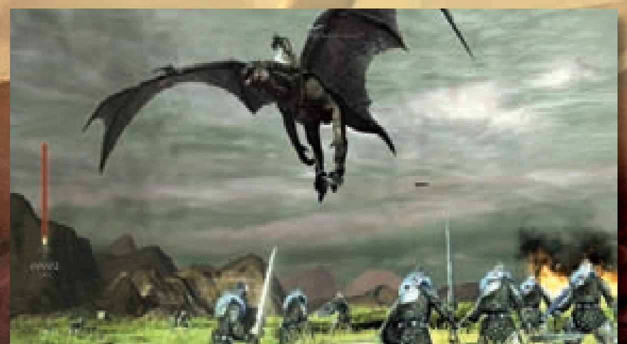
Gerücht, eine Legende, ein Rauschen im Wind. So wie die Sage um unsere Entstehung: Zunächst waren wir ein flüchtiger Gedanke, eine Idee. Eine Eingebung, die unseren Schöpfern riet, etwas Neues zu erschaffen. Weg von den alten Dingen, die man kannte – denn wer zu oft das Gleiche hervorbringt, den langweilt sein Tun – und sei es noch so kreativer Natur.

Eine Welt voller Geschöpfe wollten sie zum Leben erwecken, voller mythischer Kreaturen: fliegende Wesen, Seeungeheuer, Drachen. Ja, Drachen von einer Schönheit, wie man sie noch nicht gesehen hatte: vor Kraft strotzende Luftrösser, Glut spuckend, wild, roh und ungezügelt. Ihre majestätischen Schwingen durchschneiden zarte Wolkenbänder, ermöglichen den tonnenschweren Kolossen elegante Flugmanöver. Die Legende besagt weiter: Um die Kreaturen kontrollieren zu können, erschufen ihre Schöpfer einen neuartigen Mechanismus. Ein Gerät, das es jedem ermöglicht, via Handbewegung Herr über die Drachen zu werden. Wie mit Zügeln kann der Befugte mit dieser Steuereinheit zum Drachenlenker werden. Sanfte Bewegungen lassen die Echsen Kurven fliegen, ein Ruck nach vorne und die fliegenden Schuppenpanzer preschen voran. Wer hingegen schlagartig an den Zügeln reißt, zwingt sein Reittier zur Kehrtwende. Selbstverständlich darf auch bestimmt werden, ob der Drache seinen Feinden mit einem steten Feuerodem Vernichtung bringt oder gezielt einzelne Feuerkugeln in den Himmel spuckt. Anfangs plagten die Schöpfer Sorgen, ob sich die Drachen diesem Steuergerät unterwerfen würden, inzwischen sind jedoch alle Zweifel beseitigt: Lammfromm kommen die sonst so stolzen Tiere jedem Befehl nach.

Dies ist bitter nötig: Denn es wird Schlachten von bisher ungeahntem Ausmaß geben. In dieser Welt, die zum Großteil aus Felsen und Ozeanen besteht. Menschliche Siedlungen klammern sich an schroffe Klippen, deren felsige Oberfläche im Sonnenlicht wie Wachs wirkt – glänzend und fast unecht. Wer einmal dem Angriff einer Meeresflotte auf eine befestigte Stadt beiwohnen durfte, dem brennt sich ein einzigartiges Bild ins Gedächtnis: Von den Strahlen der Abendsonne zu flüssigem Gold gemacht, schlägt der Ozean an die Felsküste. Auf seinen schaumbekronten Wogen tanzen Schlachtschiffe – anfangs nur als kleine, schwarze Punkte in einem güldenen Meer erkennbar. Vielmehr stechen hunderte Türmchen, Häuser, Mauern und rot gedeckte Dächer ins Auge, die neben spärlichem Baumbewuchs den rohen Fels zieren. Sich kräuselnde Rauchfahnen steigen in den blut-



PS3 Die digitalen Fluten in "Lair" sehen sensationell gut aus – Reflexionen, Gischt und Wellengang inklusive.



PS3 Da geht die Moral flöten! Welche Seite in der Schlacht gerade die Nase vorn hat, entnehmt Ihr der roten Anzeige am linken Bildrand.



PS3 Krachbumm mit Methode: In "Lair" eskortiert Ihr Nachschubkonvois oder müsst rechtzeitig Angreifer ausschalten, die eine Stadt belagern.



PS3 Krachbumm ohne Methode: Oftmals ballert Ihr aus der Hinter-Drachen-Kamera einfach wild drauf los – "Panzer Dragoon" lässt grüßen.

roten Himmel, die Stadt brennt. Zwischen der Flotte in der Bucht und der Siedlung tobt die Schlacht. Kanonen feuern aus allen Rohren, als Antwort schießt Drachenglut aus einem Dutzend Mäuler. Erst im Landeanflug der Echsen offenbaren sich alle Details: Das Mauerwerk, die kleinen Giebel und die verspielten Verzierungen sind erkennbar, ebenso die einzelnen Kanonen, die Takelage und die Ruder der Boote. Eine Szene, ein Gemälde zum Sterben schön!

Hat ein Drache einen anderen im Visier, leuchtet eine helle Aura um den Feind auf. Dann treffen Feuerbälle zielsicher ins Schwarze. Doch auch auf den Nahkampf verstehen sich die Ungeheuer: Zwei Echsen stehen sich wie in einem Zweikampf gegenüber, speien Feuer, beißen, schlagen mit ihren Krallen zu. Der Unterlegene stürzt samt Reiter in die Tiefe – zerschellt auf den Klippen oder wird von der See verschlungen. Weit schlimmer ist jedoch, was in den Tiefen der Meere lauert, in einem Hort von undurchdringlicher Dunkelheit. So alt wie die Welt selbst, wartet es auf den richtigen Zeitpunkt, kommt aus

FAKTEN



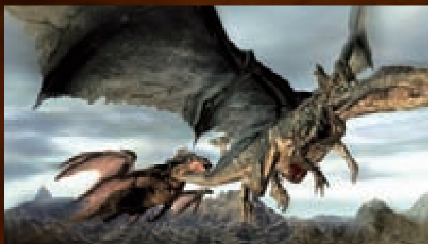
Unsere Erkenntnisse aus dem "Lair"-Probespiel:

- Direkte Sixaxis-Steuerung: Wir kippen das Pad, unser Drache fliegt eine Kurve. Ziehen wir das Pad zu uns heran, folgt brav eine 180°-Drehung.
- Wiederholtes Knöpfchendrücken sorgt für Feuerbälle, bleibt der Button gedrückt, wird's ein anhaltender Feueratem.
- In manchen Missionen konnten wir landen und durch Soldatenheere pflügen.
- Es gibt Missionsziele wie z.B. das Eskortieren eines unbewaffneten Konvois oder die Verteidigung einer Stadt. Außerdem stehen Nachteinsätze auf dem Programm.
- Die Umgebungen der Demo lagen alle an der Küste, es wird aber auch Wald-Levels geben.

NIE MEHR "STAR WARS"

"Müssten wir nach 'Rebel Strike' für den GameCube noch ein 'Star Wars'-Spiel machen, würde ich mich erschießen!" Diese Aussage stammt von keinem Geringeren als Factor-5-Präsident Julian Eggebrecht. Nach zehn Jahren voller Tie-Fighter, AT-ATs und X-Wings war für das Team, das einstmals "Turrican" erschaffen hatte, die Zeit gekommen. Man wechselte den Hardware-Hersteller (Sony statt Nintendo), wechselte die Hauptdarsteller (Drachen statt Raumschiffe) und blieb dem Spielprinzip treu: Nach wie vor jagt Ihr durch die Lüfte, feuert aus allen Rohren und nehmt an Massenschlachten teil. Beim nächsten Factor-5-Spiel könnte dies anders werden, ließ Eggebrecht durchblicken. Man könnte sich schon bald erneut am "Turrican"-Szenario versuchen und 'einen halben Alien-Planeten in Schutt und Asche legen'. Welche Hardware der Wahlamerikaner dann zur Wunschplattform erklärt, steht noch in den Sternen. Laut Eggebrecht war es eine logische Entscheidung, "Lair" für die PS3 zu entwickeln – schließlich bedurfte es zweier Dinge für ihr Fantasy-Epos: Next-Gen-Technik bei Grafik und Sound (PS3 & Xbox 360) und ein Next-Gen-Eingabegerät (PS3 & Wii). Die Schnittmenge war klein, der Sieger klar: Nur die PS3 genügte den Ansprüchen.





PS3 Prügelspiel-ähnliche Drachenfights warten.



PS3 Feuertaufe: Gegen die teilweise gigantischen Armeen hilft ein Glutstoß.



PS3 Meist kämpft Ihr in Third-Person-Sicht. Auf Knopfdruck schaltet Ihr aber in die Ego-Perspektive des Drachen – präsentiert in schickem Schwarz-Weiß-Look.



PS3 Die Flugmonster protzen mit zahlreichen Details. Ihr erkennt feine Adern, Muskelstränge, einzelne Krallen und die polierte Rüstung des Reiters.

dem Schwarz ans Licht und reckt der Sonne sein scheußliches Antlitz entgegen – ein Seeungeheuer, dessen Anblick das Blut in den Adern gefrieren lässt. Mehrere Drachen hüllen den gigantischen Tatzelwurm in Feuer, greifen ein ums andere Mal an. Scheinbar unberührt zieht das Ungetüm seine Bahn, schnellt plötzlich aus dem Nass und pflückt sich eine Schuppenechse vom Himmel. Wie das Monster besiegt werden kann, scheinen nicht einmal die Schöpfer dieser Welt zu wissen. Wer seinen Fängen entgeht, auf den wartet die nächste Prüfung: Drachen mögen die perfekten Kämpfer der Lüfte sein, am Boden sind die Riesen unbeholfen und schwerfällig. Dies erhöht die Chancen einer feindlichen Armee, ist aber kein Freibrief für die unzähligen Soldaten, die sich dem Tier entgegenstellen. Auch zu Lande speit das Biest Feuer, pflügt mit seinen Klauen durch die menschlichen Reihen.

»Es wird Schlachten von bisher ungeahntem Ausmaß geben.«

Kaum ist die Schlacht geschlagen, legt die Dunkelheit ihren Schleier über das Land. Ruhe kehrt ein... bis ein Blitz die Nacht zerteilt und Schatten auf das Land haucht. Ein in den Himmel ragender Monolith ist der Schauplatz einer erbitterten Auseinandersetzung: Aus den Augen eines gigantischen Steinkopfes schießen gleißende Lichtstrahlen, machen Jagd auf die Flugechsen, die den Fels in immer engeren Kreisen umfliegen. Drachenfeuer trifft das steinerne Antlitz, ein riesiger Mund öffnet sich und gibt einen Hangar preis: Der nächste Drachenkrieger setzt zum Sturzflug an, braust durch die Öffnung und verwandelt das verletzliche Innenleben in eine Flammenhölle.

Mit diesen Worten enden die uralten Erzählungen von den Drachenkriegen. Wer es wagt, den Kampf aufzunehmen und selbst zum Drachenlenker zu werden, der kann dies Ende des Jahres 2007 der neuen Zeitrechnung tun. *ms*



PS3 Keine Angst, der will doch nur spielen: Am Boden ist ein Drache verwundbarer als in der Luft. Wehrt Euch gegen die pelzigen Monster mit Krallenhieben und glühend heißem Atem.

INFOS

System	PS3
Entwickler	Factor 5, USA
Hersteller	Sony
Genre	Action
Termin	4. Quartal

LAIR

Das gefällt uns:
- » extrem eindrucksvolle Optik – Next-Gen pur
- » die intuitive Sixaxis-Steuerung funktioniert tadellos
- » endlich mal ein neues, unverbrauchtes Szenario

Daran muss gearbeitet werden
- » Spielablauf momentan noch recht eindimensional und teilweise chaotisch

Geniales Setting, coole Drachen, bombastische Optik und packende Massenschlachten – die schickste Simpel-Action seit Jahren.

POTENZIAL

100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

AKTUELL

Neues aus der Welt der Videospiele

UbiDays 2007

GAMES • Wie genau die E3 in diesem Jahr aussieht, weiß momentan noch keiner. Ubisoft beschloss kurzerhand die Softwarepalette des Jahres 2007 auf den hauseigenen UbiDays in Paris zu präsentieren. MAN!AC war vor Ort, lauschte gespannt der Ubisoft-Prominenz und sah den Entwicklern bei unzähligen Spielepräsentationen über die Schulter. Die heißesten Eisen stellen wir Euch in ausführlichen Previews vor: "Haze" auf Seite 38 und "Brothers in Arms: Hell's Highway" auf Seite 28. Entwickler-Beauty Jade Raymond von "Assassin's Creed" vertröstete uns leider einmal mehr mit einem Anheizfilmchen. Auch zum potenziellen Strategie-Hit "Endwar" gab's nur einen schicken Trailer, dafür wurden "Splinter Cell Conviction" (sehr viel versprechende Neuausrichtung), "Rayman Raving Rabbids 2" (erneut urkomisches Wii-Gehampel) sowie "Naruto: Rise of a Ninja" (coole Anime-Umsetzung), "Surf's Up" (putzige Wasser-Action), "Dark Messiah Elements" (interessanter PC-Port) und "Blazing Angels 2" (solide Fortsetzung) ausführlich vorgestellt und vorgespielt. Große Bedeutung maßen die Franzosen den 'Spielen für jedermann' bei. Die neu gegründete 'Casual Games'-Sparte liefert Benimm-Trainer, Vokabel-Coach, Party-Spiel oder Pferde-Sim – zielgruppengerecht fast ausschließlich für Wii und DS.



Dave Doak von Free Radical ("Haze") plauderte gern mit den Journalisten.



Großer Andrang: Ubisoft ließ sich nicht lumpen und führte über 600 geladenen Gästen seine Produkte in einem Saal des Carrousel du Louvre vor.



Wii Wer hält am längsten durch? In "Rayman Raving Rabbids 2" steht u.a. ein Schweinerodeo an.



PS3 Geduld gefragt: Neue Infos zum Most-Wanted-Spiel "Assassin's Creed" gibt's erst im Juli auf der E3.



Condemned 2: Bloodshot

PS3 / 360 » Sega » 1. Quartal 2008

GAMES • Die Verdammten sind zurück: Monolith und Sega arbeiten an dem Nachfolger zum indizierten Schocker-Spiel "Condemned" – und der wird nicht weniger gruselig. In "Bloodshot" geht das Böse um, weshalb Ihr erneut in die Rolle von Tatortermittler Ethan Thomas schlüpft und Jagd auf einen Serienmörder macht. Forensische Geräte wie Fingerabdruckscanner kommen dabei ebenso zum Einsatz wie rohe Gewalt. Auf dem Weg durch düstere Kulissen nutzt Ihr verstärkt Alltagsgegenstände, um Euch mit neuen Defensivmanövern und Attacken gegen durchgeknallte Junkies und Kriminelle zu verteidigen. Neben dem atmosphärischen Story-Modus wird "Condemned 2" auch einen Multiplayer-Modus bieten. Für die Deathmatch-Variante verspricht Monolith ein brutales Nahkampferlebnis. Erwachsene Zocker können sich auf ein spannendes Schauermärchen freuen.

Echte Bilder zum virtuellen Albtraum spart sich Sega noch auf, die düsteren Artworks deuten aber auf ein atmosphärisches Spielerlebnis hin.

Games Academy kommt nach Frankfurt

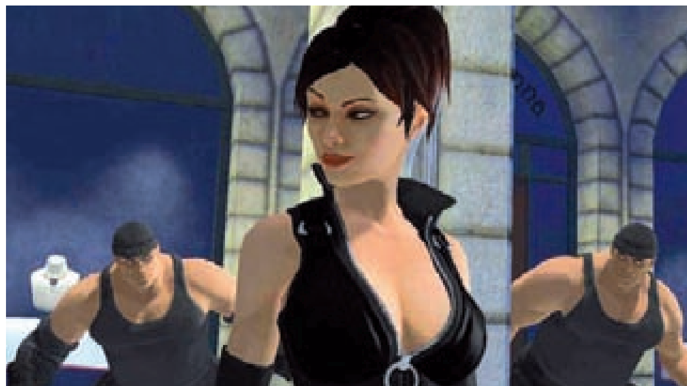


BUSINESS • Die erfolgreiche Spieleentwickler-Schule Games Academy in Berlin eröffnet eine Niederlassung in Frankfurt am Main. Laut Felix Wittkopf (Gesellschafter und Marketing) ist die Rhein-Main-Region ein idealer Standort, da hier Entwickler wie Crytek, Phenomic wie auch viele Publisher angesiedelt sind. Angeboten wird der Kurs Game Design – weitere Zweige starten zusätzlich nach Bedarf. Beginn des neuen Wintersemesters ist Oktober 2007.
www.gamesacademy.de

The Agency

PS3 » Sony Online Entertainment » 4. Quartal

GAMES • Bisher beschränken sich Konsolen-MMOs, also Online-Games mit persistenter Welt, auf Rollenspiele ("Final Fantasy XI", "Phantasy Star Online"). Mit "The Agency" wird sich das ändern, hier dreht sich alles um Spionage, Action und Verschwörung – quasi ein spielbarer "James Bond"-Streifen. Zunächst entscheidet Ihr, welcher Partei Ihr angehören möchtet: Entweder Ihr infiltriert als Spitzel des Unite-Bündnisses feindliche Lager oder Ihr zieht als Söldner für die Paragon-Fraktion in die Schlacht. In beiden Fällen erfüllt Ihr anfänglich kleinere Aufträge und arbeitet Euch durch erfolgreiches Absolvieren nach oben. Die Szenarien könnten dabei abwechslungsreicher kaum sein: Liefert Euch heiße Feuergefechte in Osteuropa oder nehmt in Las Vegas Casinos und Nachtclubs aus. Für weite Entfernungen stehen Euch zahlreiche Fahrzeuge zur Verfügung.

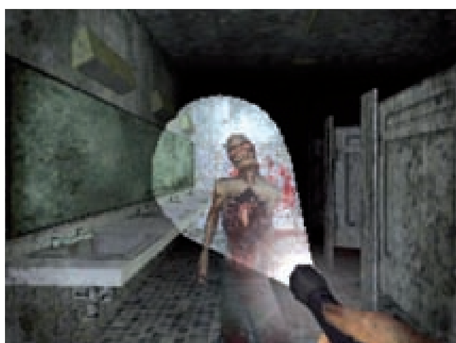


PS3 Das spart Rechenzeit: Die sexy Spionin wird von zwei Schlägern beschattet, die anscheinend per Copy & Paste erstellt wurden.

Dementium: The Ward

DS » Gamecock Media Group » 2007

GAMES • Nachschub für Grusel-Fans: Entwickler Renegade Kid schickt Euch in seinem Spieldebüt "Dementium: The Ward" auf eine verstörende Entdeckungsreise durch ein schauriges Horror-Hospital. Aus der Ego-Perspektive pirscht Ihr Euch durch ein heruntergekommenes Krankenhaus und kämpft gegen eine Vielzahl grotesker Wesen. Doch nicht nur Ballermänner, sondern auch Rätselfreunde kommen bei "Dementium" auf ihre Kosten, gilt es doch in zahlreichen Denkaufgaben hinter das Geheimnis des Spukhauses zu kommen.

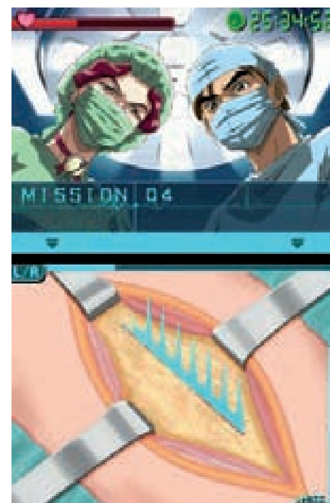


DS Mutige DS-Forscher sparen Batterien, ängstliche nutzen die Taschenlampe und erschrecken doppelt.

Lifesigns: Hospital Affairs

DS » JoWooD » August

GAMES • Liebe, Macht und Intrigen im OP-Saal – die geballte Ladung Krankenhaus-Soap gibt's nicht nur jeden Dienstag bei "Grey's Anatomy". Auch in "Lifesigns: Hospital Affairs" werdet Ihr als aufstrebender Arzt mit allen Dramen des Lebensretterdaseins konfrontiert. Während Ihr bei Operationen via Stylus das Skalpell schwingt, nutzt Ihr den Touchscreen fern des OP-Bereichs für Unterhaltungen mit kranken Schwestern, Kollegen sowie Patienten. Thematisch ganz anders gelagerte Minispiele wie Kochen oder Angeln sollen schließlich vom stressigen Krankenhausalltag ablenken.



DS Wie in "Trauma Center" schnippelt Ihr via Stylus an Patienten herum.

Jackass – The Game

PS2 / PSP » Empire Interactive » 4. Quartal

GAMES • "Ob der Stunt perfekt klappt oder man sich jeden Knochen bricht: Beides bietet beste Unterhaltung!" Dieser Auszug aus dem Pressetext macht deutlich, dass es in der Versoftung zur umstrittenen MTV-Show beinhart zur Sache gehen wird. Ihr nehmt auf dem Regiestuhl Platz und lasst die masochistische Meute halsbrecherische Aktionen ausführen. So schickt Ihr Johnny Knoxville, Steve-O & den Rest der Crew beispielsweise in einem Einkaufswagen die Asphalt-Piste runter. Die Originalstimmen der Jungs und Motion-Capturing sollen das Geschehen möglichst authentisch rüberbringen. Bislang ruft die detailarme Grafik jedoch eher Brechreize hervor – aber gehört sich das in einem "Jackass"-Spiel nicht so?



PSP Bullseye: Während Herr Knoxville auf den Schuss ins Gemächt wartet, lässt Chris Pontius alias Party-Boy mal wieder die Hüllen fallen.

Handelsportal für Videospiele

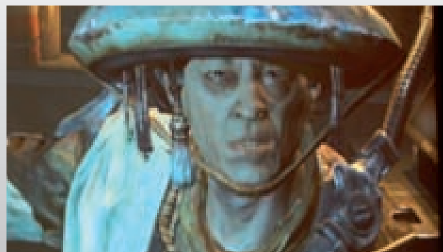


BUSINESS • Tauschen ist in – zumindest, wenn es nach den Machern von Trade-a-Game geht. Hier könnt Ihr gebrauchte Spiele in Zahlung geben und zu günstigen Konditionen Titel aus erster oder zweiter Hand erwerben. Dazu gebt Ihr den EAN-Code Eures Spiels ein, um die Preisdifferenz zum Wunschtitel zu berechnen. Eine Pauschale von 1,99 Euro wird bei jeder Transaktion fällig. Film-Medien sowie die Option zum Sofortkauf runden das Angebot ab.
www.trade-a-game.de

id Software stellt neue Engine vor


Ego-Shooter-Legende John Carmack

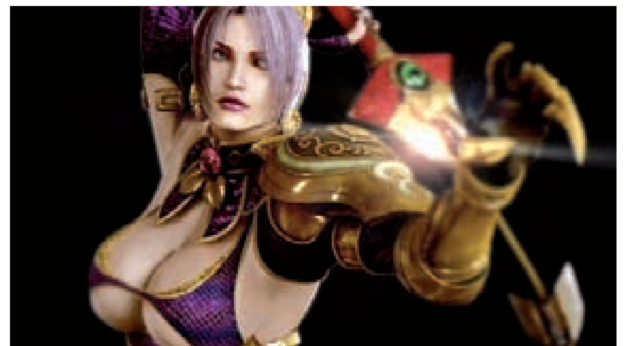
BUSINESS • Im Rahmen der Apple World Wide Developer Conference 2007 (kurz: WWDC) Mitte Juni präsentierte id-Software-Urgestein und Programmierguru John Carmack die neueste Engine des amerikanischen Spieleentwicklers. Das gute Stück hört auf den Namen 'Tech 5' und soll – so id-Boss Todd Hollenshead – Marktanteile zurückgewinnen, die in den letzten Jahren an den Konkurrenten Epic und dessen Unreal Engine 3 verloren gingen. Größtes Plus der Engine ist laut Carmack der schier unbegrenzte Texturspeicher, ausgelegt ist die Technologie für Windows PCs, Mac-Rechner und natürlich die Next-Gen-Konsolen Xbox 360 und PS3. Die anschließende Vorführung hinterließ jedoch keinen bleibenden Eindruck beim Publikum, die gezeigten Szenen (ein Offroad-Rennen und ein Gesicht in Großaufnahme) lösten bei HD-verwöhnten Zockern begrenztes Staunen aus. Blickt man jedoch zurück auf die ruhmreiche Technologie-Geschichte des Ego-Shooter-Erfinders ("Doom"- und "Quake"-Engine), scheint fast sicher: Auch die neueste Spiele-Engine wird in den Fingern findiger Programmierer wahre Grafikwunder vollbringen können.


War noch die beeindruckendste Szene der Demo: das faltige Gesicht eines alternden Kämpfers.

Soul Calibur IV

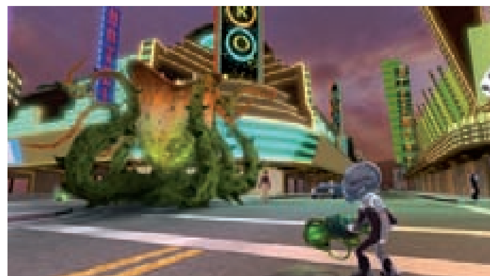
PS3 / Xbox 360 » Namco Bandai » 2008

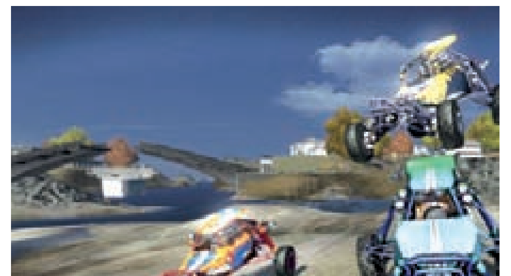
GAMES • PS3- und Xbox-360-Besitzer dürfen aufatmen: Zwar wird das Action-Adventure "Soul Calibur Legends" weiterhin Wii-Besitzern vorbehalten bleiben, im Gegenzug bekommen sie mit dem vierten Teil ein reinrassiges Beat'em-Up spendiert. Bisher gab's jedoch lediglich einen Teaser mit Standbildern bekannter Charaktere zu sehen. Darin räkelt sich Peitschenschwingerin Ivy in einem viel zu knappen Bustier, demonstriert Haudegen Mitsurugi sein eindrucksvolles Schwert und zeigt sich Bösewicht Nightmare kampfeslüstern. Laut Namco Bandai soll es diesmal interaktive Stages, eine verbesserte KI und ein überarbeitetes Kampfsystem geben. Zu rechnen ist mit der Next-Gen-Keilerei allerdings erst nächstes Jahr, da der Fertigungsstand zurzeit bei etwa 30 Prozent liegt.


Da hat sich wohl jemand in der Körbchengröße vergriffen: Die adrette Amazone Ivy bringt aber noch andere Waffen mit in den Ring.

THQ hat viel vor

GAMES • Anfang Juni lud THQ zum Businesstrip quer durch die USA, um die kommenden Titel in authentischer Umgebung zu präsentieren. Erste Anlaufstelle war die Hot Import Night in San Diego, wo Tuningexperten ihre aufgemotzten Boliden präsentierten und Driftprofis einen Reifensatz nach dem anderen aufrieben – selbige Events sollen ab September auch "Juiced 2"-Spieler (siehe Seite 37) feiern. Trotz drohendem Terroranschlag auf den JFK-Flughafen wurden die Journalisten einen Tag später nach New York geflogen, wo wir drei Tage lang erste Blicke auf weitere Spiele werfen durften: Neben dem originellen "De Blob" (Seite 32) stachen uns hier die rabiate Comic-Umsetzung "Conan" und "MX vs. ATV 08" ins Auge, in dem sich die Spieler im Offroad-Gelände tummeln und Rennveranstaltungen in Form von Mission-Icons finden. Ihr dürft also einfach durchs Unterholz brettern und Euch nach Belieben an verschiedenen Wettbewerben versuchen. Das dritte "Destroy All Humans" erscheint in verschiedenen Versionen, die individuelle Handlungen bieten: Neu wird die detaillierte Zerstörung sein, die Euer Alien anrichten kann. So lassen sich mit dem Laser Buchstaben in Häuserfronten brennen. Abgeschlossen wurde die Reise mit einem Besuch bei den Kaos-Studios, die am Online-Shooter "Frontlines" (Seite 42) arbeiten: Hier durften wir den "Battlefield 2"-Veteranen über die Schulter blicken und sowohl Solo-Kampagne als auch Mehrspieler-Modus ausprobieren.


360 Extrawaffe: Im dritten "Destroy All Humans" pflanzt Ihr eine Venusfalle, die Ihr mit den Erdlingen füttert!


PS3 Online-Gefechte: In "MX vs. ATV 08" wird man sich im offenen Gelände treffen.


360 Prügelmarathon mit Rätseln: Comic-Held Conan sammelt über 20 Waffen und erlernt damit mehr als 100 Kampfmanöver.



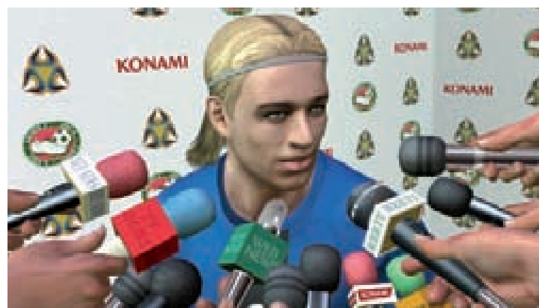
Titel	System	Genre	Release
Conan	PS3 / 360	Action	2008
Darksiders	PS3 / 360	Action	2008
De Blob	Wii	Geschicklichkeit	Ende 2007
Destroy All Humans 3	PS2 / PS3 / 360 / Wii / PSP	Action	Ende 2007
Frontlines: Fuel of War	PS3 / 360	Action	Oktober
Juiced 2: Hot Import Nights	PS2 / PS3 / 360 / PSP / DS	Rennspiel	September
MX vs. ATV 08	PS3 / 360	Rennspiel	2008
WWE SmackDown vs. Raw 2008	PS2 / PS3 / 360 / Wii/ PSP / DS	Beat'em-Up	November

NEWS-TICKER >> +++ Neue Infos zum Wii-Action-Adventure "Soul Calibur Legends": Die Handlung schließt die Lücke zwischen "Soul Edge" und "Soul Calibur", von Beginn an spielbare Kämpfer sind Siegfried, Mitsurugi, Taki und Debütantin Isuka. +++ Noch eins? Laut einem japanischen Patentamtseintrag scheint Bandai Namco auch an "Soul Calibur Revolution" zu arbeiten. +++ HD-Geballer: Namcos Lightgun-Shooter "Time Crisis 4" wird für die PS3

FIFA 08 vs. Pro Evolution Soccer 2008

FIFA 08: PS2 / PS3 / 360 / Wii » Electronic Arts » Oktober
Pro Evolution Soccer 2008: PS2 / PS3 / 360 / PSP / DS » Konami » 4. Quartal

GAMES • Der Kampf der Fußballgiganten wird auch in diesem Jahr auf nahezu allen Systemen ausgetragen. Konami hält mit Informationen zum Nachfolger der Rasenreferenz "Pro Evolution Soccer 6" noch hinter dem Berg, einige Details gaben die Japaner aber preis: Eine lernfähige, verbesserte KI will Euch stärker fordern denn je, zudem profitieren Next-Gen-Athleten von einem optionsreichen Editor. Die EA-Konkurrenz spielt mit offeneren Karten: Zwar stehen auch bei "FIFA 08" schlauere Mitspieler weit oben auf der Verbesserungsliste, das markanteste Feature ist aber der nagelneue 'Be a Pro'-Modus: Ihr steuert nur einen einzigen Spieler, verfolgt das Geschehen dafür aus einer dramatischen Hinter-dem-Spieler-Kamera – Sprints, Grätschen und Schüsse lassen das Bild authentisch wackeln. Sogar online dürft Ihr 'Be a Pro'-Duelle austragen – vorerst aber nur 1-gegen-1. Außerdem versprechen die Entwickler diesmal die volle Team- und Modi-Packung auch für Next-Gen-Bolzer.



360 Das ist neu in "PES": Bilder von Pressekonferenzen gab's bislang nur in der Manager-Variante zu bestaunen.

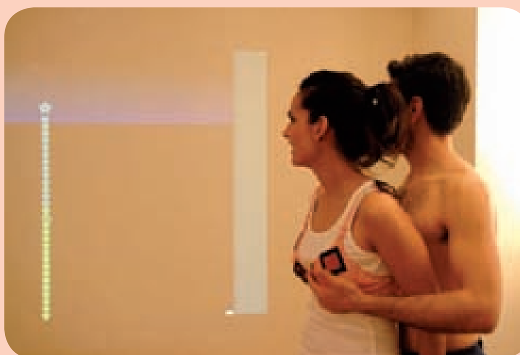

360 In puncto Stadionatmosphäre macht "FIFA" keiner was vor, der Detailgrad der Spieler kann mit der EA-Basketball-Konkurrenz jedoch nicht mithalten.



PS3 "PES"-Neuerung Nummer zwei: Pausiert Ihr das Spiel, werden manchmal Szenen vom Stadion oder der Trainerbank eingeblendet.

Fummelige Controller

HARDWARE • Pikant: Die New Yorker Studentin Jenny Chowdhury entwickelte Spielecontroller im Unterwäscheformat (www.jennylc.com/intimate_controllers/). Die mit jeweils sechs drucksensitiven Flächen ausgestatteten Shorts (für Männer) bzw. BHs (für Frauen) sollen Paaren ein gemeinsames und intensives Spielgefühl geben. Ebenso werde die Vereinsamung des anderen Geschlechts durch einen spielsüchtigen Partner verhindert. Ein verführerischer Ansatz, eine Massenfertigung ist allerdings noch nicht geplant.



Dark Sector

PS3 / Xbox 360 » D3-Publisher » 1. Quartal 2008

GAMES • Ende Mai konnten wir in Barcelona einen Blick auf erste Spielabschnitte von "Dark Sector" werfen: Die rätsellastige Ballerei wird verzweigte Levelpfade besitzen – gespickt mit einigen Aufgaben. Mittels der Wurfwaffe Glaive gilt es, allerhand Elemente wie Feuer, Elektrizität und Kälte zu sammeln, um Hindernisse aus dem Weg zu räumen – so könnt Ihr riesige Spinnennetze niederbrennen, Generatoren anwerfen und Wasserflächen zu Eis erstarren lassen. Trotzdem dürfen sich Actionfans auf hitzige Gefechte freuen, bei denen sowohl zahlreiche Waffen als auch Nahkampfmanöver zum Einsatz kommen. Denn jeder Feindtyp lässt sich mit einer individuellen Stealth-Attacke um die Ecke bringen. Außerdem verspricht Entwickler Digital Extremes einen neuartigen Mehrspieler-Modus – weitere Details wird es dazu vermutlich auf der Spielemesse E3 geben.


360 Neben der Wurfdisc sammelt Held Hayden Tenno allerlei konventionelle Waffen, die sich im Laufe des Abenteuers mit Upgrades bestücken lassen.

umgesetzt – geplanter Japan-Release: Ende 2007. +++ Mario Superstar: Zur Feier des 100. Virtual-Console-Titels ("Zelda 2", NES) gab Nintendo interessante Zahlen preis. Bislang wurden weltweit über 4,7 Millionen Virtual-Console-Games heruntergeladen: "Super Mario Bros." (NES) ist dabei der am häufigsten online gekaufte Titel, danach folgen "Super Mario 64" (N64), "Mario Kart 64" (N64) und "Super Mario World" (SNES), bevor mit "The Legend of Zelda" (NES) das erste Nicht-Klempner-Spiel in der Liste auftaucht. +++

Tony Hawk's Proving Ground

PS3 / 360 » Activision » 4. Quartal

GAMES • Das Rätsel ist gelüftet: Dass wie jedes Jahr ein neuer "Tony Hawk"-Teil kommen wird, hat ohnehin jeder erwartet – nun wissen wir auch, was es mit der inzwischen neunten Episode auf sich haben wird. "Proving Ground" baut auf der im Vorgänger "Project 8" eingeführten Next-Gen-Engine auf und spinnt das Konzept mit einigen interessanten Neuerungen weiter. Als Schauplatz dienen die Städte Philadelphia, Baltimore und Washington, Ihr seid also an der US-Ostküste unterwegs. Außerdem werden Rollenspielelemente eingebaut, denn Ihr habt die Wahl aus drei Charakterklassen, die jeweils über eigene Spezialfähigkeiten verfügen: Als sportlicher Skater wollt Ihr besonders gut tricksen und beherrscht auch neue 'Nail-the-Trick'-Varianten mit Grabs und Manuals. Der Hardcore-Vertreter steht dagegen mehr auf aggressive Aktionen, während Ihr als 'Rigger' sogar die Umgebung ummodellieren könnt. Bislang hat Neversoft noch keinen "Tony"-Teil versemmelt, darum gehen wir davon aus, dass auch "Proving Ground" mit seinen Neuerungen wieder gelungenen Trendsport auf die Konsolen bringen wird.



PS3 Gewagte Aktionen sind natürlich auch beim nächsten "Tony Hawk" wieder das Salz in der Skater-Suppe.

80 Gigabyte für die PS3

Sony » PlayStation 3 » Termin nicht bekannt

BUSINESS • Sony verbaut ab sofort eine größere Festplatte in ihr drittes PlayStation-Kind – zunächst aber nur zur Markteinführung in Korea. Statt bisher 60 Gigabyte wird die Kapazität auf 80 Gigabyte aufgestockt. Ebenso kommt (wie schon in Europa) ein verändertes Motherboard samt fehlender Emotion Engine zum Einsatz – ein Indiz, dass selbige Konsolenrevision auch in USA und Japan erscheinen könnte. Sony dementierte allerdings eine 80-GB-Variante für Europa – zumindest vorerst.



King of Clubs

PS2 / Wii / PSP / DS » CDV Software » 3. Quartal



PSP Säbelzahn-Minigolf oder Weltall-Schlägerschwingerei: "King of Clubs" bietet viele schräge Parcours.

GAMES • "Kleine Bälle, viele Löcher und nie zweimal die Gleiche" lautete der Titel einer Pressemeldung aus dem Hause CDV. Was zunächst anrüchig klingt, entpuppt sich schnell als Mix aus Puzzlespiel und Minigolfsimulation.

Der Bruchsaler Publisher schickt Euch in "King of Clubs" in die Wüste, wo Ihr auf knapp 100 Kursen versucht, Euren Ball einzulochen. Zu diesem Zweck erspielt, kauft und sammelt Ihr zahlreiche Gegenstände, die in fünf thematisch unterschiedlichen Schauplätzen zum Einsatz kommen. Die Kombination von irrwitzigen Knobelparcours und ulkigen Items sowie nicht ganz ernst gemeinten prähistorischen bis futuristisch angehauchten Arealen klingt viel versprechend, gesehen haben wir vom Spiel aber noch nichts.

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

PS3 / 360 » Vivendi » 4. Quartal



Wenn sich die neue Episode an das spielerische Konzept von "Butcher Bay" hält, werdet Ihr auch in "Dark Athena" viel schleichen und wenig ballern.

GAMES • Kaum sind die schwedischen Entwickler Starbreeze mit "The Darkness" fertig, widmen sie sich schon ihrem nächsten Projekt. Statt eines neuen Spiels schnappen sich die Entwickler ihren Spielspaßknaller "The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay" und basteln an einer Neuauflage für HD-Konsolen – schließlich kamen nur Xbox-Besitzer in den Genuss des intensiven Ego-Trips. Abgesehen von verbesserter Grafik wird das atmosphärische First-Person-Abenteuer um einen Online-Multiplayer-Modus und ein neues Storykapitel erweitert. Letzteres setzt direkt am Ende von "Escape from Butcher Bay" an: In Gestalt der kahlköpfigen Killermaschine Riddick landet Ihr auf dem Söldner-Raumschiff Dark Athena und müsst erneut durch dunkle Gänge schleichen und gegen zwielichtige Gegner kämpfen. Auch der versprochene Mehrspieler-Modus soll sich dem düsteren Gesamteindruck anpassen – wie das spielerisch aussieht, bleibt vorläufig das Geheimnis von Starbreeze. Vielleicht denken sich die Entwickler eine pfiffige Einsatzmöglichkeit für den Sixaxis-Controller aus – schließlich stehen Riddick reichlich Faustkämpfe bevor.

NEWS-TICKER >>

+++ Doppeltes Spiel: Filmdirektor John Woo und "Deus Ex"-Schöpfer Warren Spector arbeiten gemeinsam an dem Actionspiel "Ninja Gold". Zeitgleich entsteht bei 20th Century Fox der gleichnamige Film. +++ Sagenhaft: LucasArts packt alle "Lego Star Wars"-Spiele in eine große Sammlung. "Lego Star Wars: The Complete Saga" erscheint Ende des Jahres für PS3, Xbox 360 und Wii. Entwickler Traveller's Tales bastelt außerdem ein neue Version für DS.

Spiel-Filme

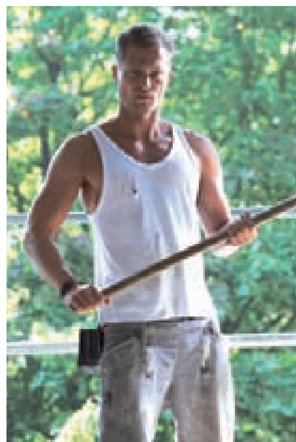


CINEMA • Wer bei einem Film mitspielt, kassiert normalerweise Gage. Bei Uwe Bolls Machwerken ist das nicht die Regel: Der auf Videospieladaptionen spezialisierte Regisseur bot über Ebay eine Komparsenrolle in seinem nächsten Film "Far Cry" zum Verkauf an. 2.650 Euro zahlte der Auktionsgewinner, um neben Til Schweiger vor der Kamera zu stehen.

Peter Jackson wäre jedenfalls froh, wenn er eine Rolle für den auf Eis gelegten "Halo"-Film versteigern könnte. Stattdessen hofft der "Herr der Ringe"-Regisseur, dass die Veröffentlichung von "Halo 3" das Interesse der beteiligten Filmstudios Universal und 20th Century Fox wieder weckt.

20th Century Fox jedoch hat größeres Interesse an einem anderen Spiel: Das Filmstudio hat sich die Rechte an "Die Sims" geschnappt. Das Drehbuch soll Brian Lynch ("Scary Movie 3") schreiben.

Auch Universal ist anderweitig beschäftigt, und zwar mit der Verfilmung von "Spy Hunter". Wie das Branchenmagazin Gamesmarkt berichtet, soll Paul W. S. Anderson ("Resident Evil") Regie führen.





Ähnlich sehen sie sich schon: Til Schweiger wird "Far Cry"-Held Jack Carver mimen.



Xploder Cheat Saves

Wii » Mad Catz » 30 Euro

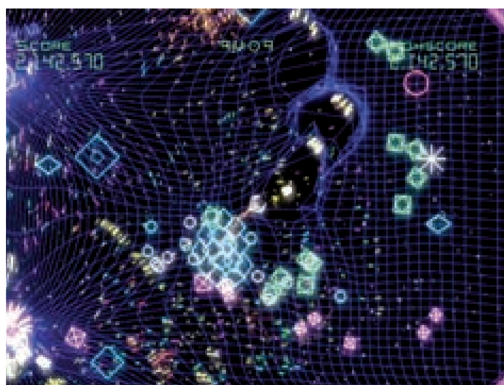
ZUBEHÖR • Mager: In der Xploder-Metallbox befindet sich nur eine CD, die einen PC-Dateibrowser enthält. Damit transferiert Ihr Wii-Spielstände, MP3s und Fotos zwischen einem internetverbundenen PC und einer angestöpselten SD-Karte. Ein Filmkonverter ist ebenso integriert. Doch nur nach der Xploder-typischen Zwangsregistrierung dürft Ihr Spielstände vom Hersteller-Server herunterladen. Schwach: Eine englische Anleitung ist nur als PDF auf Disc enthalten.

Fazit: Die übersichtliche, aber teure Spielstandverwaltung ist überflüssig, denn auch ohne diese Software lassen sich Wii-Medien auf SD-Karten übertragen.

MAN!AC BEWERTUNG ★☆☆☆☆

Geometry Wars: Galaxies

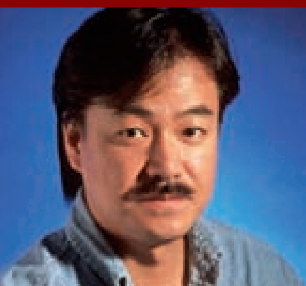
Wii / DS » Vivendi » 2007



Wii Bunt und hektisch – bei "Geometry Wars" sind blitzschnelle Reflexe gefordert.

GAMES • Wenn das mal keine Überraschung ist: Die kultige Xbox-360-Download-Ballerei kommt demnächst auch für Nintendo-Konsolen raus. Da für den Kauf sicher mehr als nur fünf Euro fällig werden, gibt's neben dem populären "Retro Evolved"-Original natürlich eine Menge Neuerungen: Solospieler dürfen sich u.a. an missionsbasierten Einsätzen versuchen, während verschiedene Spielmodi für unterhaltsame Party-Runden sorgen sollen. Als Entwickler ist diesmal nicht mehr Bizarre Creations zuständig, die Umsetzungen besorgt mit Kuju Entertainment ein Team, das bei Nintendo gern gesehen wird – siehe "Battalion Wars". Die ersten Bilder bezeugen, dass der Neon-und-Partikel-Grafikstil zum Glück unverändert erhalten bleibt. Wir sind gespannt, wie sich die intensive Ballerei mit Stylus bzw. Remote spielen wird.

Zitat des Monats



"Ich bin nicht an der PS3 interessiert. Die Hardware-Architektur ist kompliziert und ich kann Ken Kutaragi nicht leiden."

- Hironobu Sakaguchi, Ex-Schöpfer von "Final Fantasy"

+++ Sündiges Spiel: Red Mile Entertainment hat sich die Rechte an einer Videospielumsetzung von "Sin City" geschnappt +++ Blutiges Spiel: Auch Hollywoods neu gegründeter Haus-und-Hof-Spielehersteller Brash Entertainment arbeitet an Konsolenspielen basierend auf Filmen. Bestätigt sind unter anderem Titel zu "Saw" und "300" +++ "Halo"-Stimmen: In der deutschen Fassung von "Halo 3" leiht Comedian Elton einem Nebencharakter und Kampfkameraden des Master Chief seine Stimme.

PREVIEW

Spiele-Veröffentlichungen der kommenden drei Monate

	TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
PLAYSTATION 2	Atelier Iris 3: Grand Phantasm	THQ	Rollenspiel	20. Juli
PLAYSTATION 2	Crash of the Titans	Vivendi	Jump'n'Run	3. Quartal
PLAYSTATION 2	Harry Potter und der Orden des Phönix	Electronic Arts	Adventure	12. Juli
PLAYSTATION 2	High School Musical	Buena Vista	Musikspiel	21. Sept.
PLAYSTATION 2	Könige der Wellen	Ubisoft	Action-Adventure	20. Sept.
PLAYSTATION 2	Madden NFL 08	Electronic Arts	Sportspiel	16. August
PLAYSTATION 2	Medal of Honor Airborne	Electronic Arts	Ego-Shooter	30. August
PLAYSTATION 2	MotoGP '07	Capcom	Rennspiel	3. Quartal
PLAYSTATION 2	NASCAR 08	Electronic Arts	Rennspiel	2. August
PLAYSTATION 2	Ratatouille	THQ	Jump'n'Run	3. Quartal
PLAYSTATION 2	Rogue Galaxy	Sony	Rollenspiel	3. Quartal
PLAYSTATION 2	Stuntman: Ignition	THQ	Rennspiel	3. Quartal
PLAYSTATION 3	Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	3. Quartal
PLAYSTATION 3	BlackSite: Area 51	Midway	Ego-Shooter	3. Quartal
PLAYSTATION 3	Clive Barker's Jericho	Codemasters	Ego-Shooter	3. Quartal
PLAYSTATION 3	Eye of Judgment	Sony	Strategie	3. Quartal
PLAYSTATION 3	Half-Life 2: Orange	Electronic Arts	Ego-Shooter	3. Quartal
PLAYSTATION 3	Harry Potter und der Orden des Phönix	Electronic Arts	Adventure	12. Juli
PLAYSTATION 3	John Woo presents Stranglehold	Midway	Action	3. Quartal
PLAYSTATION 3	Könige der Wellen	Ubisoft	Action-Adventure	20. Sept.
PLAYSTATION 3	Madden NFL 08	Electronic Arts	Sportspiel	16. August
PLAYSTATION 3	Medal of Honor Airborne	Electronic Arts	Ego-Shooter	30. August
PLAYSTATION 3	NASCAR 08	Electronic Arts	Rennspiel	2. August
PLAYSTATION 3	Ninja Gaiden Sigma	Tecmo	Action	6. Juli
PLAYSTATION 3	Ratatouille	THQ	Jump'n'Run	3. Quartal
PLAYSTATION 3	Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction	Sony	Jump'n'Run	3. Quartal
PLAYSTATION 3	SingStar	Sony	Karaoke	25. Juli
PLAYSTATION 3	Skate	Electronic Arts	Sportspiel	30. Juli
PLAYSTATION 3	Stuntman: Ignition	THQ	Rennspiel	3. Quartal
XBOX 360	Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	3. Quartal
XBOX 360	BioShock	Take 2	Action-Adventure	24. August
XBOX 360	Black Site: Area 51	Midway	Ego-Shooter	3. Quartal
XBOX 360	Call of Juarez	Ubisoft	Action-Adventure	Juli
XBOX 360	Clive Barker's Jericho	Codemasters	Ego-Shooter	3. Quartal
XBOX 360	Crash of the Titans	Vivendi	Jump'n'Run	3. Quartal
XBOX 360	CSI: Eindeutige Beweise	Ubisoft	Denkspiel	September
XBOX 360	Elveon	10tacle Studios	Rollenspiel	3. Quartal
XBOX 360	Half-Life 2: Orange	Electronic Arts	Ego-Shooter	3. Quartal
XBOX 360	John Woo presents Stranglehold	Midway	Action	3. Quartal
XBOX 360	Könige der Wellen	Ubisoft	Action-Adventure	20. Sept.
XBOX 360	Madden NFL 08	Electronic Arts	Sportspiel	16. August
XBOX 360	Mass Effect	Microsoft	Rollenspiel	3. Quartal
XBOX 360	Medal of Honor Airborne	Electronic Arts	Ego-Shooter	30. August
XBOX 360	NASCAR 08	Electronic Arts	Rennspiel	2. August
XBOX 360	Skate	Electronic Arts	Sportspiel	30. Juli
XBOX 360	Stuntman: Ignition	THQ	Rennspiel	3. Quartal
XBOX 360	Two Worlds	Southpeak	Rollenspiel	20. Juli
XBOX 360	Virtua Fighter 5	Sega	Beat'em-Up	3. Quartal
Wii	Alien Syndrome	Sega	Action	3. Quartal
Wii	Big Brain Academy	Nintendo	Denkspiel	Juli
Wii	Boogie	Electronic Arts	Partyspiel	30. August
Wii	Cosmic Family	Ubisoft	Adventure	Juli
Wii	Crash of the Titans	Vivendi	Jump'n'Run	3. Quartal
Wii	Dewy's Adventure	Konami	Action-Adventure	3. Quartal
Wii	Godzilla: Unleashed	Atari	Action	3. Quartal
Wii	Harry Potter und der Orden des Phönix	Electronic Arts	Adventure	12. Juli
Wii	High School Musical	Buena Vista	Musikspiel	21. Sept.
Wii	Könige der Wellen	Ubisoft	Action-Adventure	20. Sept.
Wii	Madden NFL 08	Electronic Arts	Sportspiel	16. August
Wii	Playground	Electronic Arts	Geschicklichkeit	3. Quartal
Wii	Ratatouille	THQ	Jump'n'Run	3. Quartal
Wii	Scarface: The World is Yours	Vivendi	Action	3. Quartal
Wii	Tamagotchi Party On!	Atari	Simulation	31. August
Wii	Treasure Island Z	Capcom	Adventure	3. Quartal
Wii	Zack & Wiki: Quest for Barbaros Treasure	Capcom	Geschicklichkeit	3. Quartal

Was bedeutet...?

MAN!AC

Das gefällt uns:
- » über 100 Seiten
- » mindestens 5 Bildschirmfotos auf jeder Seite
- » zusätzliche Infos auf DVD

Daran muss gearbeitet werden:
- » noch mehr Spiele im Preview- und Testteil
- » spielbare Demos
- » alle Spiele auf DVD

Dank neuem Look auf der Überholspur: MAN!AC passt sich dem Next-Gen-Trend an und bietet noch bessere Optik sowie mehr Inhalte.



Angespielt: Für das Preview steht uns eine spielbare Version zur Verfügung, wir können also tiefergehende Eindrücke schildern und eine Einschätzung abgeben, in welchen Wertungsregionen der Titel beim Test wohl landen wird.

MAN!AC

Optisch gefällt die Neuausrichtung von MAN!AC, auch inhaltlich überzeugen die neuen Rubriken und Elemente. Langjährige Leser müssen sich jedoch erst an das frische Design gewöhnen.

POTENZIAL
Einschätzung nicht möglich

First Look: Uns liegen erste Bilder und Infos vor oder konnten den Entwicklern beim Spielen über die Schulter schauen. Für eine kompetente Potenzial-Einschätzung reichen unsere Eindrücke allerdings nicht.

PSP	Alien Syndrome	Sega	Action	3. Quartal
PSP	Capcom Puzzle World	Capcom	Denkspiel	13. Juli
PSP	Coded Arms Contagion	Konami	Ego-Shooter	September
PSP	Crash of the Titans	Vivendi	Jump'n'Run	3. Quartal
PSP	Crazy Taxi: Fare Wars	Sega	Rennspiel	7. September
PSP	Cube	D3P	Denkspiel	20. Juli
PSP	Dungeons and Dragons Tactics	Atari	Action	3. Quartal
PSP	Godzilla: Unleashed	Atari	Action	3. Quartal
PSP	Harry Potter und der Orden des Phönix	Electronic Arts	Adventure	12. Juli
PSP	Hot Brain	Midway	Denkspiel	3. Quartal
PSP	Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	Rennspiel	September
PSP	Könige der Wellen	Ubisoft	Action-Adventure	20. Sept.
PSP	Madden NFL 08	Electronic Arts	Sportspiel	16. August
PSP	Monster Hunter: Freedom 2	Capcom	Action	31. August
PSP	Parappa the Rapper	Sony	Musikspiel	11. Juli
PSP	Ratatouille	THQ	Jump'n'Run	3. Quartal
PSP	Steel Horizon	Konami	Strategie	September
PSP	Super Pocket Tennis	Koch	Sportspiel	3. August
PSP	SWAT Target Liberty	Vivendi	Action	3. Quartal
DS	Crash of the Titans	Vivendi	Jump'n'Run	3. Quartal
DS	Death jr. and the Science Fair of Doom	Konami	Action	Juli
DS	Dragon Ball Z: Goku Densetsu	Atari	Beat'em-Up	August
DS	Dynasty Warriors	Koei	Action	31. August
DS	Godzilla: Unleashed	Atari	Action	3. Quartal
DS	Happy Cooking	Ubisoft	Geschicklichkeit	August
DS	Harry Potter und der Orden des Phönix	Electronic Arts	Adventure	12. Juli
DS	High School Musical	Buena Vista	Musikspiel	21. Sept.
DS	Jam Sessions	Ubisoft	Musikspiel	3. Quartal
DS	Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	Rennspiel	September
DS	Könige der Wellen	Ubisoft	Action-Adventure	20. Sept.
DS	Lifesigns Hospital Affairs	JoWood	Simulation	31. August
DS	Madden NFL 08	Electronic Arts	Sportspiel	16. August
DS	Marvel Trading Card Game	Konami	Denkspiel	Juli
DS	MechAssault: Phantom War	Majesco	Action	15. Juni
DS	Playground	Electronic Arts	Geschicklichkeit	3. Quartal
DS	Pokemon Diamant & Perl	Nintendo	Rollenspiel	27. Juli
DS	Race Driver: Create & Race	Codemasters	Rennspiel	3. Quartal
DS	Ratatouille	THQ	Jump'n'Run	3. Quartal
DS	Sonic Rush Adventure	Sega	Action-Adventure	3. Quartal
DS	Steel Horizon	Konami	Strategie	September
DS	Touchmaster	Midway	Geschicklichkeit	Juni

Super Smash Bros. Brawl



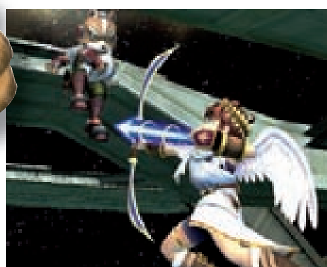


Wii In der Yoshi-Arena steht die Zeit nicht still: Im Frühling sprießen Blumen, im Winter bedeckt Schnee die Wachsmalkreiden-Landschaft.

Mario in die Wampe boxen, Link die Ohren lang ziehen und Samus Aran den Hintern versohlen – willkommen bei "Super Smash Bros. Brawl"!

"Einer der Gründe für die Entwicklung von 'Brawl' war, dass Nintendo bei einem Online-Start die 'Super Smash Bros.'-Reihe an vorderster Front dabei haben wollte", so die Worte von Masahiro Sakurai (Serienschöpfer und Director von "Brawl") auf der letztjährigen E3. Wer die letzte MAN!AC-Ausgabe aufmerksam gelesen hat, der weiß, dass der Startschuss zum Wii-Online-Gaming am 24. Mai endlich gefallen ist – seitdem liefert sich der Mario-Clan wilde Gefechte übers Netz. Das tut er jedoch nicht in "Super Smash Bros. Brawl", sondern vorerst auf dem Bolzplatz bei "Mario Strikers". Die Entwickler scheinen die längere Entwicklungszeit jedoch gut zu nutzen; fast täglich erreichen uns neue Informationen zu Features, Stages oder Details zum überarbeiteten Kampfsystem.

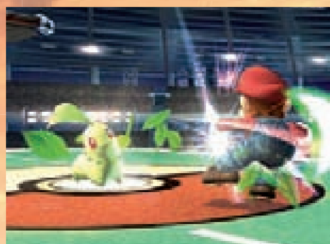
Auf den ersten Blick scheint sich am Spielablauf nicht viel geändert zu haben. Wie in den beiden Vorgängern (N64 und GameCube) versammeln sich bis zu vier Nintendo-Haudegen in einer Arena und verdreschen sich nach Herzenslust. Gewinner ist, wer am längsten den Boden unter den Füßen behält – Ziel ist es nämlich, den Kontrahenten vom Bildschirm zu fegen oder ihn zumindest in den Abgrund zu befördern. Um dies zu erreichen, stehen Euch eine Reihe neuer Methoden zur Verfügung. So wurde jedem Charakter eine individuelle Spezialtechnik spendiert, die so mächtig ist, dass sie nur ein einziges Mal pro Runde eingesetzt werden kann. Mario beispielsweise beschwört ein Feuer-Inferno herauf und brutzelt mehrere Gegner auf



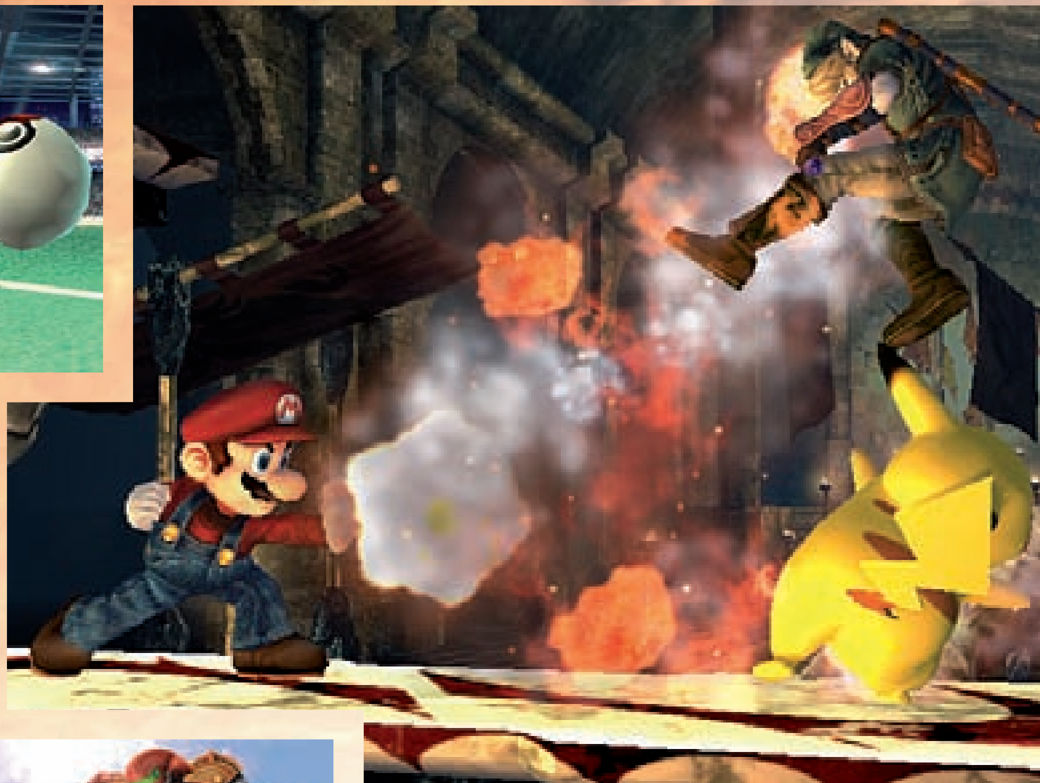


Wii Prügel-Premiere für Pit aus "Kid Icarus" (NES): Den Bogen verwendet Ihr als Fernkampfwaffe oder auseinandergenommen als Doppel-Klingen.





Wii Fox McCloud greift auf einen Pokéball zurück (ganz oben) und macht damit Mario zu schaffen.



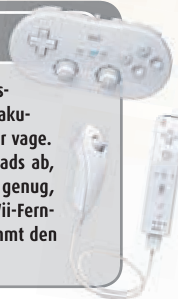
Wii Na, Herr Klempner, eine Feuerblume zum Frühstück verputzt? Mario nimmt Abenteurer Link und Pokémon Pikachu mit Feuerbällen unter Beschuss.



Wii Ganz schön link von Samus Aran: Die "Metroid"-Amazone heizt dem Elfenbub aus sicherer Entfernung mit ihrer Plasmaknarre ein.

PRÜGELN, WIE ES EUCH BELIEBT





"Vielleicht ist es klug, die alten Pads nicht gleich auszumustern..." Auf der vergangenen E3 war Masahiro Sakurais Antwort auf die Frage nach der "Brawl"-Steuerung noch sehr vage. Mittlerweile ist es aber amtlich: Staubt Eure alten GameCube-Pads ab, stöpselt sie an den Wii an und prügelt los. Doch damit noch lange nicht genug, drei weitere Steuerungsvarianten stehen zur Wahl: Kloppt Euch mit der Wii-Fernbedienung im NES-Stil, verwendet Fernbedienung plus Nunchuk oder nehmt den Classic-Controller zur Hand. Wenn das mal keine Steuerungsfreiheit ist!

einmal. Spitzohr Link lässt dagegen sein Masterschwert in einer eindrucksvollen Schlagkombination auf den Gegner einprasseln.

Nicht ganz so vernichtend, aber ebenso effektiv ist der Einsatz von Distanzwaffen. Vor allem, weil Ihr bei deren Verwendung nicht mehr wie angewurzelt stehen bleibt, sondern quirlig durch die Kampfarenen turnt. Mit der Feuerwerkskanone lasst Ihr Eurem Gegenüber z.B. einen verfrühten Silvester-Gruß zukommen. Ob dieser sich allerdings über die direkt vor ihm explodierenden Raketen freut, ist fraglich. Auch Nintendo mahnt auf der offiziellen "Super Smash Bros. Brawl"-Internetseite zur Vorsicht: "Feuerwerkskörper sind kein Spielzeug und können zu Verletzungen führen!" Und wir wollten unsere Feuerwerkskanonen (wer hat keine?) schon aus dem Waffenschrank holen. Womöglich hätten wir bei der Gelegenheit auch noch mit Pokébällen um uns geworfen...

»Mario beschwört ein Feuer-Inferno herauf und brutzelt mehrere Gegner auf einmal.«

Spaß beiseite, zum Unheilstiften eignen sich die rot-weißen Kapseln aber bestens. Werft Ihr den Gegnern einen Pokéball vor die Füße, erscheint ein knuffiges Taschenmonster und steht Euch tatkräftig zur Seite. Allerdings wisst Ihr nie, welches Pokémon aus der Kugel schlüpft – ein echtes Überraschungsei also! Für Überraschungen sorgen auch die neuen Stages: Bevor Ihr Euch z.B. auf der paradiesischen Isla Delfino verhaut, gibt's auf einer schwebenden Plattform zunächst einen Rundflug um die Insel. Vergesst bei der tollen Aussicht aber Eure Deckung nicht, denn die Fäuste fliegen hier oben ebenfalls. Unser Favorit ist allerdings die Insel der Yoshis, die durch ihren unverwechselbaren Wachsmalkreiden-Kritzelstil nicht nur Erinnerungen an den SNES-Klassiker "Yoshi's Island" wach werden lässt, sondern auch durch wechselnde Jahreszeiten ein einzigartiges Flair versprüht.

Schade, dass Nintendo seit unserem letzten Preview (Ausgabe 09/06) keine neuen Charaktere vorgestellt hat. Ob sich zu den bekannten Debütanten (Meta Knight aus der "Kirby"-Serie, "Kid Icarus"-Protagonist Pit, Wario und Samus Aran) noch Überraschungskandidaten (hat da jemand Sonic gesagt?) gesellen, ist unklar – aber nicht undenkbar. Immerhin mischt ja auch "Metal Gear Solid"-Veteran Snake mit. Wir sind gespannt, und freuen uns schon auf die Online-Duelle. "Brawl" dürfte das Prügel-Highlight auf dem Wii werden. *ak*





Wii Aufgeheizte Stimmung: Mit seinem Spezialangriff verwandelt das Nintendo-Maskottchen den Bildschirm in ein Flammenmeer.

INFOS

System	Wii
Entwickler	HAL, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Beat'em-Up
Termin	4. Quartal

SUPER SMASH BROS. BRAWL

Dank hübscher Optik, einfallsreicher Schauplätze, brachialer Spezialattacken und Online-Modus dürfte "Brawl" seinen Vorgängern den Knockout verpassen.

POTENZIAL
Einschätzung nicht möglich



Brothers in Arms
Hell's Highway

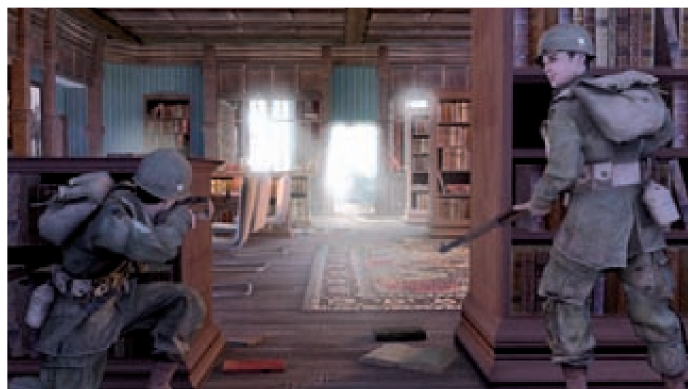
Der Krieg durch die Augen eines einfachen Soldaten geht weiter – auf Xbox 360 und PS3 intensiver und gnadenloser als je zuvor.

"Alle kämpfen mit, niemand steht zurück. Immer angreifen. Hoahh!", brüllte Colonel Antal mir zu Beginn der "Brothers in Arms: Hell's Highway"-Vorstellung in Paris entgegen. Ja, ja. Schrei du nur herum, dachte ich genervt. Ihr stellt mir hier den 73. Weltkriegsshooter vor und meint, das Ding mit lächerlichem Army-Drill packend an den Mann bringen zu können. Schlecht gelaunt schlenderte ich später zur Präsentation hinter verschlossenen Türen. Doch anstatt weiterem Pathos-Gesülze erwartete mich eine hochinteressante Präsentation eines erstklassigen Spiels – kompetent erklärt von demselben Mann, den ich noch vor wenigen Stunden in die Sparte 'Amerikanische Laberbacke' gesteckt hatte. Zwar bin ich als Pazifist im echten Leben von der 'ruhmreichen' Militär-Karriere des Colonels herzlich wenig beeindruckt, immerhin scheint seine fachliche Kompetenz der Schießerei aber gut zu tun.

In der Vorführung dirigierte Gearbox-Chef Randy Pitchfort den zum Squad Leader beförderten Matt Baker via Xbox-360-Pad durchs famos modellierte holländische Dorf Son des Jahres 1944. Dank der Verwendung alter Satellitenaufnahmen und Fotografien ist der verschlafene Weiler bis ins kleinste Detail der damaligen Realität nachempfunden. Verschlafen? Das war vor dem Krieg! Jetzt lauern hinter jeder Häuserecke deutsche Soldaten, die Euren Trupp unter Beschuss nehmen. Via simplem Kommando-Interface gebt Ihr Euren Jungs Marsch-Anweisungen, befehlt das Flankieren des Feindes und ordnet Sperrfeuer oder einen Luftschlag an. Hat sich einer von Hitlers Schergen im Kirchturm verschanzt, schießt Euer Bazooka-Team das Gemäuer in Stücke. Beinahe die komplette Umgebung ist zerstörbar: Ihr perforiert Sandsäcke, ballert mit dem MG einen Vorgarten inklusive Brunnen zu Klump oder schießt jede Latte einzeln aus dem Holzzaun – praktisch, wenn sich ein Feind dahinter versteckt hat. Habt Ihr Eure Deckung vernachlässigt und geratet in die Schussbahn des Feindes, färbt sich der Hintergrund blutrot – dann gilt es, nach Schutz Ausschau zu halten. Zum Glück könnt Ihr Euch wie in "Rainbow Six Vegas" oder "GRAW 2" an Wände anlehnen – der Übersicht halber dann in Third-Person-Sicht.

Gut, dass ich doch noch einen zweiten Blick auf "Hell's Highway" geworfen habe: Ab jetzt steht die grafisch eindrucksvolle und spielerisch ausgereifte Weltkriegsschießerei weit oben auf meiner Shooter-Wunschliste. *ms*

»Jetzt schießt Ihr jede Latte einzeln aus dem Holzzaun.«



360 Der Teufel steckt im Detail: Auf den Uniformen der Soldaten erkennt Ihr viele Einzelheiten, ebenso in den prächtig modellierten Hintergründen.



360 Von "Burnout" abgeguckt: Besonders dicke Explosionen werden perfekt von einer Zeitlupenkamera eingefangen.

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Gearbox, USA
Hersteller	Ubisoft
Genre	Ego-Shooter
Termin	4. Quartal

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Das gefällt uns:
- » simple Kontrolle der Teammitglieder
- » grafisch opulent
- » packende Häuserkämpfe
- » eindrucksvolle Zeitlupen

Daran muss gearbeitet werden:
- » Taktikanteil wirkt recht dünn
- » trieft teilweise vor Pathos

Der Ego-Hit geht in die nächste Runde: Sinnvolle Detailverbesserungen und eine spektakuläre Grafik locken selbst virtuelle Kriegsverweigerer.

POTENZIAL
100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0



Fracture

Nach "F.E.A.R." kommt "Fracture": Der erste Next-Gen-würdige Shooter bringt frischen Wind ins Genre.

Mit "Fracture" erwartet Shooter-Fans etwas nie Dagewesenes. Das behauptet zumindest LucasArts, die das Spiel in Zusammenarbeit mit den Day 1 Studios ("F.E.A.R.") entwickeln. Was aber macht "Fracture" so revolutionär?

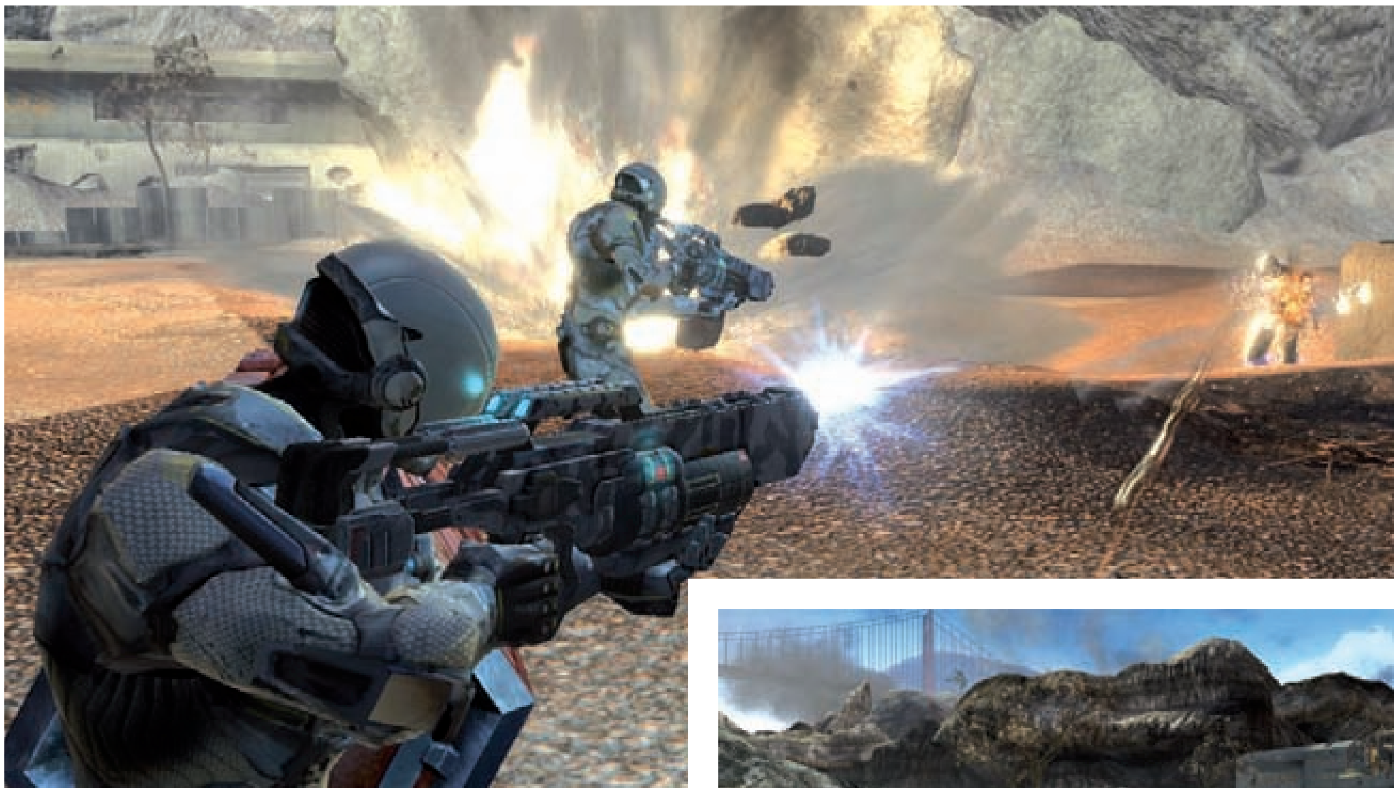
Ist es die Story? Im Jahre 2161 steht's schlecht um die Welt, und die globale Erwärmung ist schuld daran. Die Hälfte der Vereinigten Staaten steht unter Wasser, die Regierung ist zerbrochen. Die Atlantische Allianz und die Pazifische Armee – ein Bündnis der Westküsten-Staaten und asiatischer Nationen – befinden sich im Krieg. Ideologische Differenzen hatten diesen Konflikt entfacht. Während die östliche Allianz kybernetisch aufgemotzte Soldaten in die Schlacht schickt, setzt die Gegenseite auf genetisch modifizierte Streitkräfte. Im Auftrag der Atlantischen Allianz seid Ihr als Mason Briggs im Einsatz, und der ist Experte in der Vernichtung gegnerischer Truppen und Ausrüstung.

Nein, die Story ist es nicht, auch wenn sich die Entwickler Mühe gegeben haben, ein Endzeit-Szenario mit Aktualitätsbezug zu erschaffen. Dann ist es bestimmt die Grafik, die "Fracture" auszeichnet? Zwar dominieren kräftige Farben das Geschehen, Briggs' Bewegungen wirken allerdings noch etwas unbeholfen. LucasArts begründen das mit einer tiefgreifenden Designänderung, die unlängst vorgenommen wurde: Nach 16 Monaten Entwicklung krempelte man "Fracture" vom Ego-Shooter zur Third-Person-Ballerei um – aus spielerischen Gründen!

Es ist also weder die Story noch die Präsentation, die "Fracture" ungewöhnlich machen. Was ist es dann? Etwa eine pfiffige Spielidee? Im Einsatz gegen die Pazifische Armee findet Ihr in Eurem Arsenal Bleispritzen, Shotguns und Raketenwerfer sowie



360 Die Vortex-Granate erzeugt einen Wirbel, der Felsen wie Gegner durchschüttelt und anschließend im Erdboden verschwinden lässt.



360 In "Fracture" wird nicht nur altmodisch geschossen...

diverse Granaten. Nichts Besonderes möchte man meinen. Sehen wir genauer hin: Da sind tektonische Granaten, Ultraschallsprengsätze, Vortex-Kracher und mehr im Inventar. Und jede Waffe besitzt eine Sekundärfunktion. Allen gemein ist eine Fähigkeit, die LucasArts vollmundig 'Terrain Deformation' nennen.

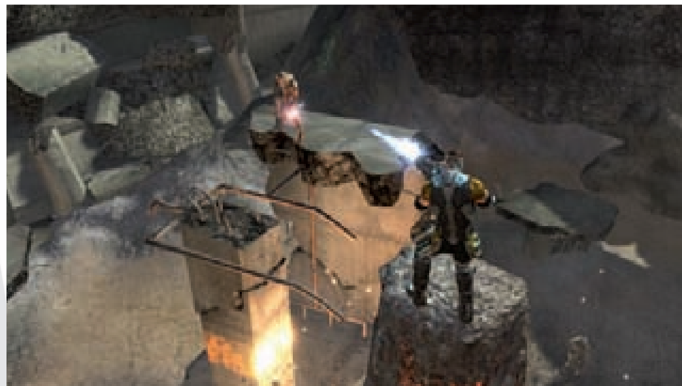
ein Wirbelwind sämtliche Gen-Krieger im Umkreis weniger Meter eindrucksvoll durch die Luft schleudert. Die kleinen Unheilsbringer eignen sich nicht nur zum Herumspielen mit Feinden, auch zur Bewältigung der Missionen sind sie unverzichtbar. Im gezeigten Demo kämpft sich Briggs durch eine hügelige Sandlandschaft

»Wie kommt Briggs aufs Dach und wie erledigt er die Gegner im Erdgeschoss?«

In "Fracture" werdet Ihr zum schießwütigen Landschaftsarchitekten: Während Ihr in den weitläufigen Arealen gegen Supersoldaten kämpft, die locker mehrere Meter durch die Luft springen, manipuliert Ihr mit Hilfe Eurer Waffen die Umgebung. Zündet Ihr eine Tektonik-Granate, türmt sich vor Euch der Untergrund zu einem zwei Meter hohen Wall auf. Der eignet sich als Deckung und hält Euch Feinde vom Hals. Werft nun eine Vortex-Granate über den Hügel und beobachtet, wie

und stößt auf feindlich besetzte Gebäude. Habt Ihr einen dieser Stützpunkte erreicht, ist Einfallsreichtum gefragt: Wie kommt Briggs aufs Dach und wie erledigt er die Gegner im Erdgeschoss? Zuerst wirft Euer Held eine tektonische Granate ins Gemäuer. Daraufhin hebt sich der Boden und zerquetscht die Gegner an der Decke. Danach schmeißt er eine Stachelgranate vor seine Beine. Aus dem Boden wächst eine Steinsäule, die Briggs mehrere Meter in die Höhe hebt. Ein Sprung und er steht auf





360 ...sondern auch mit modernster Technik die Umgebung beeinflusst. Oben ein aufgehäufter Schutzwall, unten eine just geschaffene Gesteinssäule.



360 So genannte Hydras sorgen auf gegnerischer Seite für Ärger: Die Gen-Soldaten thronen über dem riesigen Areal und können meterweit springen.

dem Dach, wo er in einiger Entfernung gegnerische Truppen entdeckt. Also packt Euer Zerstörungsprofi die 'Boulder Gun' aus: Die skurrile Wumme verschießt mannshohe Felskugeln, die von Mauern bis zu Gegnern einfach alles niederreißen.

In "Fracture" dreht sich alles um Erdbewegungen. Da Eure Gegner über die gleichen Waffen verfügen wie Ihr, könnt Ihr Euch nie sicher sein, wie lange aufgehäufte Deckungen bestehen bleiben. Eine Ultraschall-Granate lässt Erdhügel wie Butter zerfließen. Kombiniert mit einer aggressiven Gegner-KI entstehen so dynamische Gefechte. Neben einem Splitscreen-Koop-Modus soll es auch Online-Gefechte für 16 Häufchenmacher geben. Wenn bis zur Fertigstellung die Animationen optimiert und die seltsam aussehenden Erdbewegungen überarbeitet werden, dann steht uns tatsächlich das versprochene Actionfest der ungewöhnlichen Art ins Haus. *mh*

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Day 1 Studios, USA
Hersteller	LucasArts / Activision
Genre	Action
Termin	2008

FRACTURE

Die 'Terrain Deformation' könnte Bewegung ins Shooter-Genre bringen und dank vielfältiger Einsatzmöglichkeiten zu einem spaßigen Erlebnis werden.

POTENZIAL Einschätzung nicht möglich

De Blob

Schluss mit der Schwarzmalerei, der Blob bringt Farbe ins Spiel: Helft ihm mit dem Nunchuk!

Das böse Inky-Imperium verwandelt die Spielzeugwelt in eine trostlose Schwarz-Weiß-Landschaft, das will sich "De Blob" nicht gefallen lassen: Der Kugelheld rollt und hüpft durch die Stadt, um den wenigen Passanten die Farbe abzunehmen. Damit lässt er die Levels in neuer Regenbogenpracht erstrahlen: Sobald er Gebäude, Fahrzeuge und Pflanzen berührt, werden sie in seiner Farbe coloriert – lasst Eurem Geschmack freien Lauf! Dabei müsst Ihr Euch aber vor der Inky-Polizei in Acht nehmen, die den Blob mit schwarzer Tinte aufs Korn nimmt – von der finsteren Farbe kann er sich nur in Brunnen reinwaschen. Das originelle Spielprinzip schmückt Entwickler Blue Tongue mit zahlreichen Missionen. So müsst Ihr etwa alle Häuser um einen Platz mit vorgegebenen Farben bespritzen und zeitlich begrenzte Aufgaben meistern. Das gelingt mit Hilfe einiger Manöver, die exaktes Timing verlangen: Neben dem normalen Sprung gibt's etwa den Z-Jump, mit dem Ihr zwischen Gebäuden hin- und herspringt. Außerdem entdeckt Ihr Katapultfelder, die Euch in einen vorgegebenen Zielbereich schleudern: Damit erklimmt Ihr sogar Wolkenkratzer!



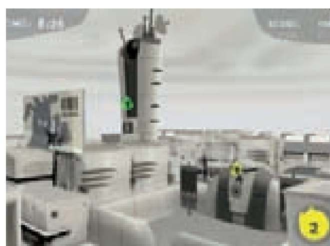
Wii Wenn "De Blob" Farbe von mehreren Bewohnern der Inky-Welt sammelt, kann er die Gebäude schneller färben.



Wii Haltet Euch die widerliche Tinte vom Leib: In Teichen und Brunnen kann sich der Blob reinwaschen.

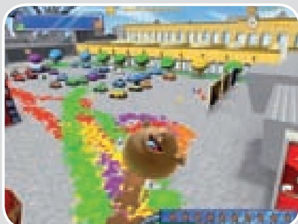
> »Springen und Färben: Es macht einfach Spaß, mit der Ballphysik zu spielen!«

Dank der intuitiven Wii-Steuerung werden selbst Einsteiger schnell mit dem Blob zurechtkommen: Man kugelt ihn mit dem Nunchuk und nimmt mit der Remote Ziele ins Visier. Der Kugelheld wird ergänzend zum Fokus eine Sprungattacke beherrschen, mit der er seine Gegner plättet. Das nutzt Ihr auch in den geplanten Mehrspieler-Modi, in denen Ihr Eure Freunde aufs Korn nehmen dürft. Außerdem werden bis zu vier Zocker um die Wette Gebäude färben und übermalen: Möge der beste Kleckser gewinnen! *oe*



Wii Von der tristen Schwarz-Weiß-Welt (links) zur farbenfrohen Metropole (rechts): "De Blob" färbt die Levels nach eigenem Geschmack!

VERSPIELTE KUNSTSCHULE



Das PC-Vorbild von "De Blob" (knapp 100 MB) wird unter www.oogst3d.net kostenlos angeboten.

Die kunterbunte Spielidee zu "De Blob" kommt nicht aus Australien, sondern von den holländischen Studenten der Utrecht School of the Arts und Utrecht Universität: Das PC-Vorbild wurde in vier Monaten entwickelt und bietet lediglich einen Stadtlevel. Hier gilt es, 17 markante Gebäude einzufärben und die 50 versteckten Münzen zu finden.

INFOS

System	Wii
Entwickler	Blue Tongue, Australien
Hersteller	THQ
Genre	Geschicklichkeit
Termin	2008

DE BLOB

Bringt Farbe in die Levels: Blue Tongue veredelt die experimentierfreudige Spielmechanik und ungewöhnliche Optik mit kniffligen Aufgaben.

POTENZIAL Einschätzung nicht möglich

BioShock



Take 2 macht die Konkurrenz nass und schickt die MAN!ACs auf eine Tauchfahrt des Schreckens.



360 Die leuchtenden Farbakzente der ehemals eleganten Art-déco-Welt sorgen für eine verstörend intensive Atmosphäre. Skurrile und aggressive Gegner verursachen immer wieder Panikanfälle.

Offensichtlich haben wir Euch "BioShock" in Ausgabe 03/07 richtig schmackhaft gemacht, denn seitdem rangiert der Unterwasserhorror regelmäßig in den Most-Wanted-Charts ganz oben. Zu Recht, sagen wir nach einem ausgiebigen Probespiel bei Take 2.

In einem abgedunkelten Raum warte ich auf den Spielbeginn und fiebere bei jedem Millimeter des noch langsam wachsenden Ladebalkens mit. Dann geht's los: Nach einem beklemmenden Intro erreiche ich die Unterwasserwelt Rapture. Die als elitäres Utopia für die Schönen, Klugen und Reichen konzipierte Stadt scheint verlassen. Doch dieser Eindruck täuscht. Wie wir berichtet haben, treiben sich in dem erfrischend unverbrauchten Art-déco-Szenario dämonische Mädchen herum und saugen eine geheimnisvolle Substanz namens Adam aus halbverwesten Leichen. Beschützt werden die Little Sisters von bedrohlich wirkenden Hünen in antiken Tauchanzügen – den Big Daddys. Die lassen Euch aber in Ruhe, solange Ihr friedlich bleibt. Ganz und gar nicht ruhig sind indes die Splicer – wahnsinnig gewordene Bewohner, die ebenso agil wie angriffslustig über Euch herfallen. Die genverändernde Adam-Substanz sowie Experimente mit so genannten Plasmiden haben die friedliebenden Bewohner des submarinen Paradieses in aggressive Monster verwandelt – immer auf der Jagd nach der nächsten Dosis Adam. Blitzschnell tauchen sie in den schaurig-schönen Levels auf oder stürzen sich von der Decke auf Euch herab. Wenn Ihr das erste Mal auf die Spinnen-Splicer trefft, tritt Euer Fotoapparat in Aktion. Durch gelungene Schnappschüsse erhöht Ihr Statuswerte und spioniert Schwachstellen der Gegner aus. Doch das ist nur eines von zahlreichen Rollenspiel-Elementen, durch die sich "BioShock" von durchschnittlichen Ego-Ballereien abhebt. Trotz vielfältiger Möglichkeiten haben die Entwickler auf ein kompliziertes Inventarmanagement verzichtet: Wählt die Kamera via



360 Dem altmodischen Flammenwerfer hat der Splicer nicht viel entgegenzusetzen. Der weiß das und versucht geschickt nach links auszuweichen.

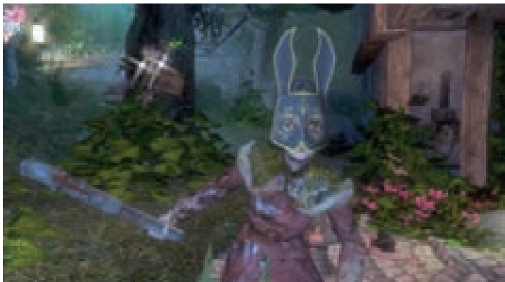


360 Warnung: Adam ist schlecht für die Haut! Für einen zarten Teint gehen Splicer über Leichen: Mord und Totenschändung sind an der Tagesordnung.

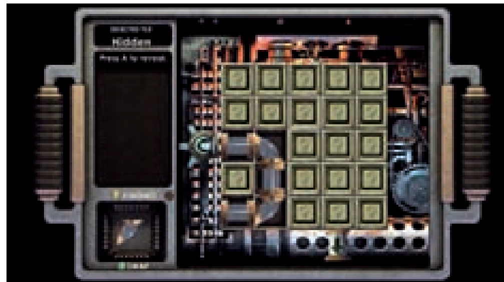




360 Splicer im Wasser + Plasmidblitz + Schrotladung = sicherer Tod.



360 Eine verträumte Grünlandschaft, Blumen und eine Hasenmaid – trotzdem seid Ihr nicht Alice im Wunderland!



360 Wer hacken will, muss grübeln: Ordnet Röhrenstücke schnell so an, dass Flüssigkeit vom Start zum Ziel fließt.

simplen Knopfdruck aus, auch Waffen schaltet Ihr in gewohnter Ego-Shooter-Manier durch. Weitere Anleihen aus der Welt von Statuswerten und Rundenkämpfen: die Plasmide – genetische Upgrades Eures Körpers, durch die Ihr beispielsweise Blitze feuert oder Gegner verwirrt. Gerade das Herumprobieren mit diesen Fähigkeiten macht eine Menge Laune. Schleudert Gastanks via Telekinese auf die Splicer und lasst sie mit einem gezielt geworfenen Feuerball hochgehen. Flüchtet Euer Widersacher dann brennend ins Wasser, setzt Ihr es unter Strom! Während er hilflos zappelt, brennt Ihr ihm zusätzlich ein paar Projektile aufs Fell. Für die meisten Waffen gibt es sogar mehrere Munitionstypen: Der robusten Big Daddys beispielsweise werdet Ihr nur mit Panzer brechenden Geschossen Herr. Diese findet Ihr, indem Ihr erledigte Gegner plündert. Mit dem entsprechenden Upgrade dürft Ihr sie sogar zweimal durchsuchen – falls Euch die Beute beim ersten Mal nicht gefällt!

»Während er hilflos zappelt, brennt Ihr ihm zusätzlich ein paar Projektile aufs Fell.«

Es ist Eurer Kreativität überlassen, ob Ihr das Abenteuer lieber als plasmidgestärkter Superkämpfer oder als zielsicherer Revolverheld bestreiten wollt. Möglichkeiten gibt es viele, auch als Hackerprofi könnt Ihr eine Menge Spaß haben: Löst Alarm aus, holt die anrückenden Wachdrohnen mit einem Blitzstoß vom Himmel und programmiert sie in kniffligen Geschicklichkeitsübungen um. Selbiges klappt auch mit Selbstschussanlagen. Wohlhabende Faulpelze zahlen hingegen einen Obolus, um die Maschinen zu manipulieren. So oder so verschafft Ihr Euch die notwendige Unterstützung im Kampf gegen die ausgesprochen clever agierenden Fieslinge. Take 2 zufolge sollen diese frei in der Anlage herumwandern, so dass Ihr nie wissen könnt, wann sie wo auftauchen. Dadurch soll jedes Spielerlebnis einzigartig werden.

Individuell ist auch Euer Charakter, wenn Ihr ihn mit genügend Adam-Substanz in der Tasche aufmotzt: Zielgenauigkeit, Reflexe und vieles mehr stehen zur Auswahl. Und wie bekommt Ihr Adam? Von den Little Sisters natürlich, sofern es Euch gelingt, ihre zähen und brutalen Beschützer auszuspielen. Es ist Euch überlassen, ob Ihr sie vollständig ihres Adam-Serums beraubt und tötet, oder ob Ihr Euch mit weniger begnügt und sie rettet. Die Wissenschaftlerin Dr. Tenenbaum wird's Euch danken: Je nach Spielweise schenkt oder verwehrt sie Euch bestimmte Plasmide. Ob das moralische Problem mit den Little Sisters allerdings auch in der finalen deutschen Version aufgeworfen wird, bleibt abzuwarten. *mh*



360 Die Königsdisziplin des Kampfes: Wer den Groll eines Big Daddys auf sich zieht, muss schnell ausweichen und rennen, Panzer brechende Munition besitzen und idealerweise Unterstützung von manipulierten Wachdrohnen erhalten.

INFOS

System	360
Entwickler	Irrational Games, Australien
Hersteller	Take 2
Genre	Action-Adventure
Termin	24. August

BIOSHOCK

Das gefällt uns:
- unverbrauchtes Szenario
- beklemmende Präsentation
- enorme Spieltiefe und Freiheit

Daran muss gearbeitet werden:
- kontext-sensitive Steuerung dezent überladen
- vereinzelte Texturen wirken billig

Das vielleicht intensivste Ego-Erlebnis seit dem ersten "Half-Life" punktet mit einer verstörend schönen Welt voller spielerischer Möglichkeiten.

POTENZIAL

100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0



Need for Speed: ProStreet



360 Jedes Bauteil verändert das Fahrverhalten: Welche Kombination passt zu Euch?





360 Die Polizei ist nicht dabei: In "Pro Street" werdet Ihr über offizielle Rennstrecken brettern, die vom öffentlichen Verkehr abgeschnitten sind.

Bald noch realistischer: Bastelt den schnellsten Flitzer und werdet der König der Straße!

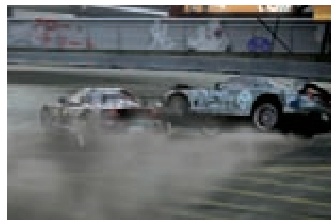
"Need for Speed" schlägt einen neuen Kurs ein: In Zukunft fährt man nicht über ein offenes Straßennetz, sondern nimmt an Rennveranstaltungen rund um den Globus teil. Dabei wird man sowohl über Straßenabschnitte als auch Rundkurse brettern, die dank fotorealistischer Grafik so plastisch wie ihre realen Vorbilder wirken sollen: Neben den überarbeiteten Modi Drag, Drift und Grip gibt es zudem die Speed-Challenge. Für all diese Herausforderungen braucht Ihr natürlich einen flotten Untersatz, den Ihr nach alter Tradition in der Tuningwerkstatt zusammenschraubt. Wie bei den Veranstaltungsorten will man dabei auf Realismus achten: Sämtliche Einzelteile sind auch im realen Fachhandel erhältlich und beeinflussen das Fahrverhalten Eurer Boliden merklich – ein Unterschied zum Konkurrenten "Juiced 2" (siehe rechts), bei dem das optische Design ebenso wichtig ist wie die bloße Motorleistung.

Allerdings sollte Euch der Rennwagen nicht allzu sehr ans Herz wachsen, denn jeder Rempler lässt sich anschließend im Lack ablesen. Zudem beeinflussen Schäden am Vehikel das Fahrverhalten, Ihr werdet also auch taktische Remper planen – verpasst ihm eine Breitseite, wenn er Euch überholen will! Aber Vorsicht: Die aus 21.000 Polygonen bestehenden Rennwagen sollen bei Totalcrashs in alle Einzelteile zerspringen, obendrein wird die folgende Reparatur Eure Bordkasse mächtig erleichtern! Das gilt auch für die Einspielerkarriere, denn die neue KI wird deutlich aggressiver fahren als die herkömmlichen "Need for Speed"-Piloten.

> »Knallharte Straßenrennen und scheppernde Blechschäden bestimmen "ProStreet".«

Die weltweite Rennumgebung wird aber die aus den Vorgängern bekannte Handlung in den Hintergrund drängen: Die Spieler sollen sich in den vier Disziplinen schulen und dann im Online-Modus den besten Fahrer der Welt küren. Wettbewerb wird im Mittelpunkt der Raserei stehen, damit gewinnen die Mehrspieler-Modi an Bedeutung: Wer der König der Straße werden will, muss sich mit den Besten messen! *oe*





360 Bei den Duellrennen werden die Fetzen fliegen: Jeder Schaden am Fahrzeug beeinträchtigt das Fahrverhalten – nutzt dies für herzhafte Rempler!

INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii / PSP / DS
Entwickler	EA Black Box, Kanada
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Rennspiel
Termin	4. Quartal

NEED FOR SPEED: PROSTREET

Nix für Poser: Hier zählt nicht die Coolness, sondern brachiale Leistung sowie Geschick und Niedertracht hinterm Lenkrad – seid Ihr bereit für die weltweite Herausforderung?

POTENZIAL
Einschätzung nicht möglich

Juiced 2: Hot Import Nights



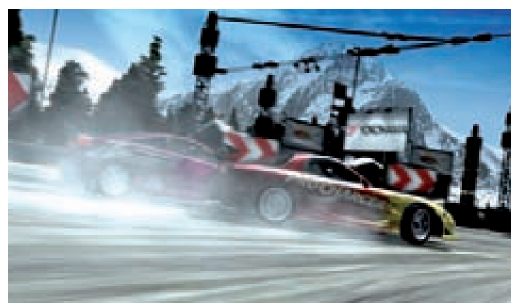
Wer baut den coolsten Rennwagen? Auf den "Hot Import Nights" dürft Ihr entscheiden!

In den "Hot Import Nights" dreht sich alles um Coolness und Style, denn die gleichnamige Veranstaltung tourt mit aufgemotzten Boliden, Silikongirls und Stuntshow quer durch die USA – und auf dem Bildschirm bald auch um die ganze Welt. Dazu steuern rund 250 Hersteller authentische Fahrzeuge und Tuningteile bei, aus denen Ihr Euren Traumwagen baut und an zahlreichen Veranstaltungen in Paris, Tokio, Sydney, London und den Alpen teilnehmt. Ebenso wichtig wie Motorleistung und Straßenlage sind dabei auch Form und Farben der Karosserie, sogar einen lässigen Fahrer dürft Ihr im Editor erstellen.

Dann geht's ab auf die Piste: Grundsätzlich wird es die beiden Disziplinen Rennen und Drift geben, die sich mit zahlreichen Regelwerken variieren lassen. So muss man etwa bei Driftrennen in vorgegebener Zeit möglichst viele Punkte sammeln, aber auch mal nur einen Drift möglichst lange halten. Dazu schleudert Ihr über spezielle Kurse, die etwa in Form einer Acht um die Stützen des Eiffelturms führen. Die verzweigte Karriere wird Euch über diverse Veranstaltungen zum Tourfinale führen, während online richtige Events veranstaltet werden. Bei diesen könnt Ihr nicht nur mitfahren, sondern auch Wetten platzieren: Man darf seine Garage also nicht nur mit Preisgeldern, sondern auch Wettgewinnen erweitern. Für Nervenkitzel sorgen zudem Bild-im-Bild-Effekte, die einen Blick auf die schimpfende Konkurrenz gewähren. Neu ist auch die so genannte Driver-DNA, die anhand zahlreicher Verhaltensweisen ein KI-Profil Eures Fahrstils erstellt: Die Driver-DNA wird sich online tauschen lassen, damit Ihr z.B. offline trainieren könnt, bevor Ihr es mit den echten Profis aufnehmt – nur überlegene Fahrer werden auf der Ziellinie posen können! *oe*

»Wer gern mit stählernen Muskeln protzt, ist in "Juiced 2" genau richtig!«

360 Mehr Action als Simulation: Im Vergleich zum Vorgänger wird "Juiced 2" die Kontrolle der aufgemotzten Boliden deutlich erleichtern.



360 Es wird auch eine Strecke in den Alpen geben, auf der Ihr mit vereistem Untergrund kämpft.



360 Vorsicht vor Karambolagen: Eure schmucken Flitzer erleiden bei Kontakt detaillierte Blechschäden.

INFOS

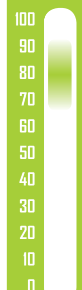
System	PS2 / PS3 / 360 / PSP / DS
Entwickler	Juice Games, UK
Hersteller	THQ
Genre	Rennspiel
Termin	September

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

Das gefällt uns:
» umfangreiche Tuningwerkstatt mit originalgetreuen Wagen und Zubehör
» massig Rennvarianten sorgen für Abwechslung
» dank Wetten macht auch das Zusehen Spaß

Daran muss gearbeitet werden:
» ausgeschlafene Gegner machen es Neulingen schwer

Eventcharakter dank Tuningshow und Wetteinsatz: In "Hot Import Nights" setzt die Online-Gemeinde auf die berühmtesten Fahrer.



Haze

Alle Macht den Drogen? Ein Ego-Shooter mit Köpfchen, Kanonen und keinerlei Furcht vor der Konkurrenz.

Wir lauschen Derek Littlewood, Teamleiter des Shooters "Haze", und schnappen dabei einige vollmundige Behauptungen auf: Aussagen wie "Wir wollen 'Haze' zu dem Next-Gen-Shooter schlechthin machen und so Free Radicals Ruf aufrechterhalten, einige der besten Spiele der Welt zu entwickeln", "Wir sind berühmt für Innovationen im Ego-Shooter-Genre" oder "Der Realismus der Umgebungen in 'Haze' wird Euch wegblasen" klingen schon mal sehr selbstsicher. Weitere Auszüge aus Littlewoods Schwärmereien: "Grafisch wird 'Haze' auf jeden Fall eine neue Bestmarke setzen" und "Unser Art-Team zieht den Neid der Spieleindustrie auf sich, unsere Jungs sind Weltklasse".

Nehmen die Engländer den Mund zu voll oder hat "Haze" wirklich das Zeug zum "Halo 3"-Killer? Wir waren in Paris bei den UbiDays 2007 zu Gast, sprachen mit Free-Radical-Mitbegründer David Doak und konnten uns ein gutes Bild von dem Spiel machen, das quasi der Urenkel des N64-Knallers "Perfect Dark" und dessen legendären Vorgängers ist.

"Haze" versetzt den Spieler gut 40 Jahre in die Zukunft: 2048 kämpft Ihr in Person des Elite-Soldaten Shane Carpenter für eine scheinbar gute Sache – im Auftrag des weltumspannenden Megakonzerns Mantel, der von Computerchips über Medikamente bis hin zu Waffentechnologie quasi die gesamte Weltwirtschaft kontrolliert. Es gilt, einen Aufstand der Söldnertruppe der 'Goldenen Hand' in Südamerika niederzuschlagen – ist die technische Überlegenheit der Mantel-Marines der Schlüssel zum Sieg oder nutzen die Guerilleros ihren Heimvorteil? Hört sich nach einer reichlich dünnen Story an, denkt Ihr nun vermutlich. Doch Ihr irrt – zumindest wenn man den Jungs von Free Radical Glauben schenken darf: Statt standardisierter Schwarz-Weiß-Geschichte, in der Ihr die ausgelutschte Rolle des heldenhaften Gutmenschen übernehmt, setzt sich Shane mit seinen Taten auseinander: Der Held wird von grauenvollen Flashbacks geplagt und blickt in einigen blutroten Situationen hinter die schöne, neue Welt, die ihm Mantel vorgaukelt – so soll der Sinn der Problembeseitigung mit Waffengewalt angeprangert und der Krieg in seiner Gesamtheit in Frage gestellt werden.

Wer die bisherigen Ausführungen geflissentlich überlesen hat und lediglich an handfesten Informationen zum Spielablauf interessiert ist, spitzt jetzt die Lauscher: Zusammen



BSW-72 ASSAULT RIFLE:
5,56 mm-Antipersonen-Gewehr mit Uran-ummantelter Munition

KAMPF-HELM:
Versorgt den Soldaten über ein Display mit den Echtzeit-Daten der Schlacht und ermöglicht Kommunikation

NEKTAR-INJEKTIONSVORRICHTUNG:
Spritzt auf Knopfdruck eine Nektar-Ration in den Nacken des Soldaten. Vorrat: fünf Dosen

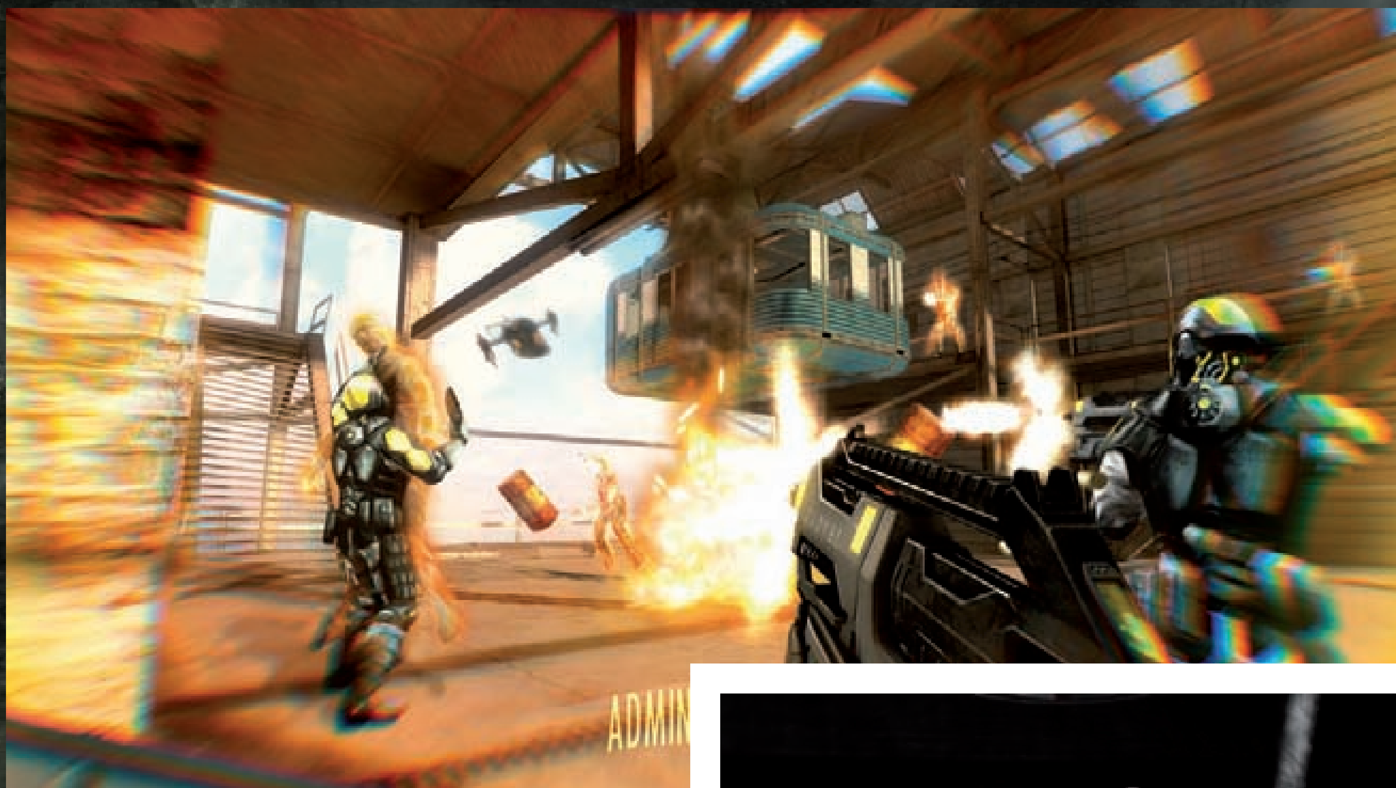
SPLITTERGRANATE SK3:
Mit einem Zeitzünder ausgerüstet ist diese Granate perfekt für enge Räume und gegen kleinere Fahrzeuge

SCHUTZWESTE:
Das synthetische Material schützt den Soldaten vor einem Großteil feindlicher Projektile

WILSON D6-PISTOLE:
Ausgestattet mit Zweifach-Zoom und Laser-Zielvisier – besitzt ein 18er-Magazin und ist hauptsächlich auf kurze Distanz wirksam

SÜSSER NEKTAR

Keine Sorge, Euer Cybersöldner labt sich nicht zwischendurch am zuckersüßen Bienensaft, sondern injiziert sich auf Knopfdruck das 'Nectar'-Serum – die Kriegsdroge des Mantel-Konzerns. Dann werden Eure Sinne geschärft, Ihr erkennt Gegner in einer Art Wärmesicht (Perception), ahnt Gefahren wie explodierende Granaten oder attackierende Feinde voraus (Foresight), nehmt Gegner millimetergenau ins Visier (Focus) oder knallt dem Feind den Gewehrschaft mit Schmackes an die Schläfe (Melee-Blast).



PS3 Schicker Effekt: In besonders rasanten Actionszenen (und bei gleichzeitiger Nektar-Injektion) verschwimmen die Ränder Eures Blickfeldes.



PS3 Nektar alle? Ist Eure Aufputsch-Versorgung unterbrochen, seht Ihr die echte "Haze"-Welt: dunkel, kalt und so gar nicht blutleer.



PS3 Befehlsgewalt ade: Auf Kommandos hören die Kollegen nicht, stattdessen agieren sie selbstständig und einigermaßen intelligent.

mit drei Teamkollegen macht Ihr die Spielwelt von "Haze" unsicher: Das in der letzten Version noch vorhandene Kommando-Feature für Eure Kameraden wurde über den Haufen geworfen – nun agieren Eure Helfer selbstständig und werden nach ihrem Tod automatisch ersetzt.

Geballert wird im Dschungel (und auch darüber hinaus in düsteren Industriekomplexen oder staubtrockenen Wüsten) reichlich: Mit allerhand futuristischem Mantel-Arsenal und stets unterstützt vom 'Nectar' – siehe Kasten. Gelegentlich prescht Ihr mit dem Buggy durch momentan noch recht eintönige Wüstencanyons oder macht es Euch auf dem Quad gemütlich. Sitzt die KI am Steuer, klettert Ihr hinters Bord-MG – auch das kennt man. Neu hingegen ist die Möglichkeit, die komplette Einzelspieler-Kampagne – fünfzehn Stunden Ego-Action ohne eine einzige Ladezeit – kooperativ mit drei Online-Kumpels zu bestreiten; steigt einer aus, springt nahtlos ein CPU-Fighter in die Bresche. Doch im Internet macht Ihr Euch nicht nur Freunde: Missionsbasierte Matches erfordern das Erledigen von Zielpersonen, das Zerstören eines eskortierten Konvois oder das Stürmen einer Basis. Ach ja, dass "Haze" quasi nebenher zur neuen Grafikreferenz wird, scheint momentan eher unwahrscheinlich: Die Schießerei sieht klasse aus, ist herrlich detailliert und mit schicken Filtern garniert, von einem anderen Stern ist die Optik aber nicht. *ms*

»Fünfzehn Stunden Ego-Action ohne eine einzige Ladepause.«

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Free Radical, England
Hersteller	Ubisoft
Genre	Ego-Shooter
Termin	4. Quartal

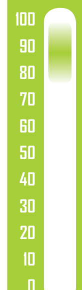
HAZE

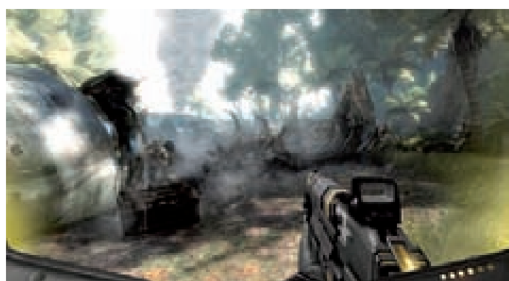
Das gefällt uns:
- » Nektar bedeutet Macht
- » Vierspieler-Koop-Modus
- » keine Ladezeiten
- » fette Ballereinlagen

Daran muss gearbeitet werden:
- » Fahrsequenzen momentan noch eintönig
- » die 'Grafik-Referenz' sieht momentan nur sehr gut aus

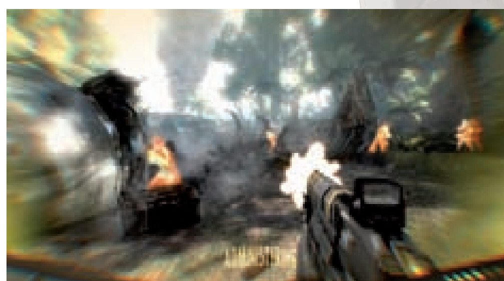
"Haze" macht den Shooter-Profis von Free Radical alle Ehre: Intensive Shootouts treffen auf eine packende Geschichte.

POTENZIAL





PS3 Nektar wirkt Wunder: Ohne das Dopingmittel sind die Guerilla-Kämpfer im Dschungel fast unsichtbar.



PS3 Nach der Injektion sind die Feinde leicht erkennbar und für Shooter-Profis so Kanonenfutter.

Kane & Lynch: Dead Men

Zwei alte Männer kämpfen ums Überleben. Die blutige Gangsterballade der "Hitman"-Macher setzt auf eine erwachsene Story.

Adam Marcus hatte viel Pech: Nachdem sich sein kleiner Sohn erschossen hatte, flog Adam von zu Hause raus und verdingte sich als Söldner, ehe er Mitglied der Bruderschaft 'The 7' wurde. Fortan erledigte er als Kane heikle Aufträge, bis eine Mission in Venezuela katastrophal endete. Als einziger Überlebender entkam Kane mit vielen Diamanten, wurde aber nach seiner Rückkehr in die USA verhaftet und für das Massaker verantwortlich gemacht. Nun sitzt Kane in einem Transporter, der ihn in die Todeszelle bringen soll. Schlimmer kann's nicht mehr werden, oder?

Doch, denn die "Hitman"-Macher IO Interactive setzen auf eine knallharte Erwachsenen-Story, welche die actionlastige Blutballade zu einem mitreißenden Erlebnis machen soll. Gleich zu Beginn des Spiels werdet Ihr mit der ernüchternden Realität konfrontiert: Nicht alle Mitglieder von The 7 sind umgekommen – die Überlebenden fordern Blutzoll. Kane und seine Familie müssen sterben, wenn er nicht binnen einer Woche die Beute auftreibt. Andernfalls stirbt nur Kane. Hier kommt der schizophrene Lynch ins Spiel, der zusammen mit Kane im Transporter hockt und seiner Hinrichtung harrt. Hat er seine Frau umgebracht? Lynch erinnert sich nicht. Im Auftrag von The 7 beschützt er Kane und erledigt die Drecksarbeit. Spielerisch versprechen die gezeigten Missionen abwechslungsreiche Action mit Freiraum zu verschiedenen Vorgehensweisen. So ist es Euch überlassen, ob Ihr alleine losstürmt oder Euer Gefolge mit Simpelkommandos vorausschickt, um den Feind anschließend aus der


360 Die Herren Lynch (mit Brille) und Kane (rechts daneben) auf dem Weg zur Arbeit.


360 Im Nahkampf setzt Kane eine Klinge ein, um Gegner niederzustechen. Praktisch, wenn unerwartet ein Gegner vor Euch steht.


360 Bei Treffern legt sich ein roter Filter über das Bild und Geräusche klingen dumpf. Geht sofort in Deckung, um Euch zu erholen.



360 In der Verfolgerperspektive blickt Ihr einem Profi über die Schulter.



360 Panisch flüchten Büroarbeiter nach Eurem Überfall. Mr. Kane und Mr. Lynch stehen inmitten von Chaos.

Deckung heraus zu flankieren. Wie in Epics indizierter Locust-Ballerei sucht Ihr in der Umgebung Schutz. Da in den Levels jedoch vieles zerstörbar ist, könnt Ihr Euch nirgends sicher fühlen. Ruckzuck zerbirst eine schützende Säule, Fahrzeuge gehen in Flammen auf. Zu allem Überfluss setzen die Ordnungshüter Tränengas ein. Wie gut, dass Ihr die Gasgranaten zurückwerfen könnt. Besonders gefährlich sind Scharfschützen.

»Wenn Ihr Lynch nicht im Auge behaltet, tickt er unerwartet aus und gefährdet Eure Mission.«

Fairerweise verrät Euch eine Anzeige, wenn sie Kane im Visier haben. Um den cineastischen Anspruch zu wahren, wurde ansonsten auf Bildeinblendungen verzichtet, eine Lebensleiste gibt es nicht: Bei Treffern färbt sich das Bild rot und Geräusche klingen gedämpft. Geht Kane nicht rechtzeitig zur Erholung in Deckung, schlägt der Sensenmann zu. Sofern sich aber ein Mitstreiter in der Nähe aufhält, verpasst er Euch eine Injektion und es geht weiter. Falls Euch die Munition ausgeht, schnappt Ihr herumliegende Schießprügel oder tauscht mit Mitstreitern.

Nicht nur Straßenkämpfe wie in Michael Manns Filmepos "Heat" stehen auf dem Plan, auch durchdachte Überfälle und unauffälliges Verhalten sind in "Kane & Lynch" gefragt. Zudem sorgt Euer psychotischer Aufpasser immer wieder für Ärger. Wenn Ihr Lynch nicht im Auge behaltet, tickt er unerwartet aus und gefährdet Eure Mission.

Mit "Kane & Lynch: Dead Men" setzt Eidos auf ausgearbeitete Charaktere, die in einer wendungsreichen Geschichte mit abwechslungsreichen Missionen ans Pad fesseln sollen. Spielerisch und technisch darf das gesetzlose Gespann aber noch zulegen: Die bleigeschwängerten Schießereien steuern sich gut, Eure Gegner sind aber noch dumm. Einen bleibenden Eindruck hinterlassen die detailreichen Charaktere sowie die zerstörbare Spielwelt. Viel versprechend klingt auch der Splitscreen-Koop-Modus. Zudem wurde uns ein – noch geheimes – innovatives Mehrspieler-Erlebnis versprochen. *mh*



360 Als Fensterputzer getarnt mischt Ihr gegnerische Geschäftsleute auf.

INFOS

System	PS3 /360
Entwickler	IO Interactive, Dänemark
Hersteller	Eidos
Genre	Action
Termin	2007

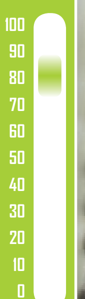
KANE & LYNCH: DEAD MEN

Das gefällt uns:
- » erwachsene, wendungsreiche Story
- » Koop-Modus via Splitscreen
- » tolle Charaktermodelle

Daran muss gearbeitet werden:
- » KI noch schwach
- » ruckelt noch
- » Grafik wirkt steril

Eine spannende Story, packende Shootouts und eine kinoreife Präsentation machen Lust auf mehr. Vor allem auf mehr gegnerische Intelligenz!

POTENZIAL



Frontlines: Fuel of War



360 Erobert Checkpoints und haltet sie, bis die Frontlinie verlegt wird.



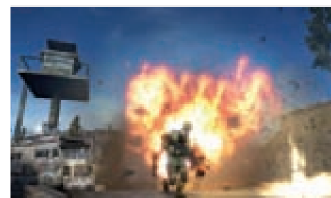
Lasst die Wüste brennen: Ost und West schlagen die Schlacht um die letzten Ölreserven!

In den Kaos Studios vereinen sich Veteranen von "Desert Combat" und "Battlefield 2", um einen düsteren Blick in die Zukunft zu werfen. Demnach werden sich Europa und die USA zur westlichen Koalition zusammenraufen und gemeinsam gegen die Allianz des roten Sterns kämpfen – Russland und China. Objekt der Begierde sind die letzten Ölquellen in Wüste und Gebirge, die sowohl die zivile Welt als auch die Kriegsmaschinerie am Laufen halten – wer den Sprit kontrolliert, dominiert den Globus.

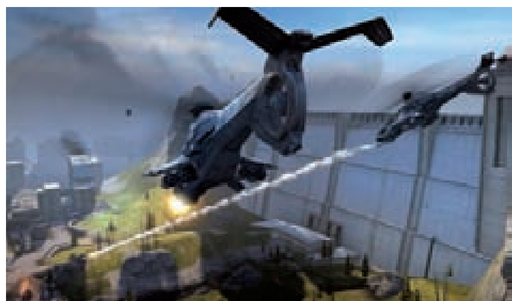
Im Gegensatz zu "Battlefield 2" werdet Ihr aber nicht nur hitzige Online-Gefechte austragen, sondern Euch auch im Einspieler-Modus mit zehn umfangreichen Missionen und richtiger Handlung beweisen. Beide Modi werden durch die Frontlinie bestimmt, die in den weitläufigen Maps die Action auf den Punkt bringt: Sie verläuft durch jeweils ein bis drei Checkpoints, an denen es Aufgaben zu erfüllen gibt – Ihr müsst etwa die Stellung erobern, Computer bedienen oder Pumpanlagen instand setzen. Sobald alle Aufgaben erfüllt sind, wird die Frontlinie um einige hundert Meter ins Feindesland verlegt, wo weitere Aufgaben warten – drängt Eure Gegner bis zu ihrer Basis zurück!

Taktisches Teamplay sollen dabei über 60 moderne Waffen und Vehikel sowie das moderate Charakter- und Bewertungssystem garantieren. Damit dürft Ihr Bewaffnung und Beruf Eures Soldaten getrennt wählen, so kann ein Special-Op auch mit Scharfschützengewehr oder MG in die Schlacht ziehen. Neu sind dabei vor allem die vielen autonomen und fernsteuerbaren Waffensysteme, mit denen Ihr den Feind austricksen könnt: Ihr dürft etwa Sensor-MGs installieren, die feindliche Soldaten eigenständig aufs Korn nehmen. Es gibt auch Boden- und Luftdrohnen, die sich individuell bewaffnen lassen. Mit ihnen kann man nicht nur aus sicherer Entfernung angreifen, sondern auch Feinde im HUD der Kameraden markieren. Das Bewertungssystem sorgt dafür, dass Unterstützung der Kameraden ebenso belohnt wird wie Abschüsse: Wenn z.B. ein von Euch markierter Feind von einem Verbündeten besiegt wird, erhaltet Ihr Support-Punkte! Bis zu 32 Spieler werden sich in Xbox-360- und PS3-Maps tummeln und dank des Frontliniensystems ihr Feuer auf zwei bis drei Schauplätze konzentrieren: Rechnet ab Oktober mit aufregenden Gefechten! *oe*

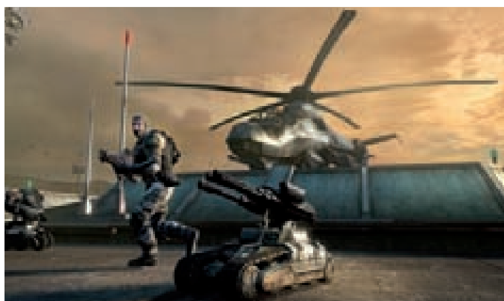
»Die Maps sind riesig, aber die Frontlinie konzentriert die Action!«



360 Es gibt sogar Smartbombs: Per Fernglas ordnet Ihr Luftschläge an.



360 Schwingt Euch hinter das Steuer von Kampfhubschraubern und Panzern, um maximale Zerstörung anzurichten.



360 Aufklärung und Überraschungsangriff: Mit den Drohnen kann der Soldat aus sicherer Entfernung eingreifen.

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Kaos Studios, USA
Hersteller	THQ
Genre	Action
Termin	Oktober

FRONTLINES: FUEL OF WAR

Multiplayer-Shooter mit aufregender Solokampagne, komplexem Bewertungssystem und interessantem Frontlinien-Feature: Hitziges Teamplay wird hier im Mittelpunkt stehen!

POTENZIAL
Einschätzung nicht möglich

SPIELE-TEST





Screenshot des Monats


PS3 Bezaubernd: In "The Darkness" habt Ihr in einem ruhigen Moment die Gelegenheit, die hübsche Jenny zu küssen.

INFOS

System	Fachpresse
Entwickler	MAN!AC Team, Deutschland
Hersteller	Cybermedia Verlag GmbH
Genre	Videospiel-Magazin
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Das einzig wahre Multiformat-Magazin mit DVD: Seit 1993 steht MAN!AC für Videospiele ohne Kompromisse.

In dieser Box findet Ihr die wichtigsten Informationen zum Spiel im Überblick. Wer Details wie 'Bietet Titel XYZ Surround-Unterstützung?' oder 'Wie sieht das Next-Gen-Spiel auf einer betagten 4:3-Glotze aus?' wissen will, findet im Anschluss an den Test-Teil eine umfangreiche Tabelle mit allen relevanten Daten.

So werten wir:

MAN!AC

» mindestens 116 Seiten Lesespaß
» inklusive DVD mit meist über 120 Minuten Spielevideos
» im Abo auch mit 'ab 18'-DVD erhältlich
» kostet schmale 4,99 Euro

SYSTEM	
Singleplayer	10 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	10 von 10
Sound	6 von 10

SPIELSPASS 99 von 100

Testen wir ein Spiel für mehrere Konsolen, dann erfahrt Ihr unter dem Punkt "Systemvergleich" zum einen die wesentlichen Unterschiede der besprochenen Fassungen. Zum anderen sagen wir Euch, auf welchem System der Titel am empfehlenswertesten ist.

Fakten, Fakten, Fakten: An dieser Stelle versorgen wir Euch mit Infos zum Spiel. Die Bandbreite reicht von Angaben zu Level- und Fahrzeuganzahl bis hin zu geschnittenen deutschen Versionen und einem Systemvergleich.

Auf einer Zehn-Punkte-Skala bewerten wir die Qualität des Singleplayer-Modus. Kurz: Wie viel Spaß macht ein Spiel alleine?

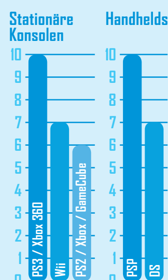
Die Bewertung des Mehrspieler-Modus erfolgt ebenfalls mit einer Zehn-Punkte-Skala. Ob Splitscreen-Deathmatch, Online-Koop-Modus oder abwechselndes An-der-Reihe-Sein bei einem Party-Spiel – alle Aspekte des gemeinsamen Daddelns fließen mit ein.

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Leveldesign, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir den MAN!AC-Hit. Titel, die diese Hürde nicht nehmen, aber im Mehrspieler-Modus herausragen, erhalten den MAN!AC-Multiplayer-Hit. 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch, wir vergleichen vielmehr mit Konkurrenztiteln.

Künstlerische Gestaltung und technische Umsetzung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Dabei ordnen wir alle stationären Konsolen auf einer 10er-Skala ein, was eine geräteübergreifende Einstufung ermöglicht. Aufgrund der unterschiedlichen Leistungsfähigkeit enden die Grafikwertungen von PS2, Xbox und GameCube bei maximal sechs Punkten (6 von 6). Wii erhält höchstens – da etwas leistungsfähiger – sieben (7 von 7). PS3 sowie Xbox 360 können die Höchstpunktzahl knacken (10 von 10).

Dank 10er-Skala ist zum einen eine Aussage über alle Konsolen hinweg möglich: Spiel 'X', das auf PS2 sehr gut aussieht und 5 von 6 erhält, zieht im direkten Vergleich mit der Xbox-360-Umsetzung den Kürzeren, die 7 von 10 einsackt. Bei Multisystem-Tests (z.B. PS2, Wii und Xbox 360) seht Ihr so auf einen Blick, auf welchem System das Spiel am besten aussieht. Zum anderen treffen wir eine Aussage über die technische Ausnutzung einer Konsole (5 von 6 reizt ein Gerät mehr aus als 5 von 10).

Die beiden Handheld-Konsolen betrachten wir getrennt von den stationären Geräten, aber ebenfalls auf einer 10er-Skala. Nintendos DS kann aufgrund geringerer Leistungsfähigkeit maximal sieben Zähler (7 von 7) erreichen, Sonys PSP dagegen das Maximum von zehn Punkten (10 von 10).



Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung? Auch hier trennen wir stationäre von tragbaren Konsolen.

The Darkness

INFOS

System	PS3 / 360
Entwickler	Starbreeze, Schweden
Hersteller	Take 2
Genre	Ego-Shooter
Termin	28. Juni
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1-8

FAZIT

Erwachsene Spieler schlagen zu: intensiver Ego-Trip mit deftigem Geballer, teils grausigen Gegnern und ganz viel Atmosphäre.



PS3 Mein Dämonenkopf gegen den gesichtslosen Soldaten – Bildschirm-Horror pur!

Warum steht denn da verdammt noch mal nur eine Wertungstendenz statt einer fixen Zahl im Spielspaßkasten? Bevor Ihr jetzt die aktuelle MAN!AC wutentbrannt im Kamin verheizt, im Klo hinunterspült oder aus lauter Verzweiflung aufesst, lasst es Euch erklären: Hersteller Take 2 konnte uns aus Termingründen lediglich mit einer internationalen Testversion von "The Darkness" versorgen. Diese unterscheidet sich von der deutschen Version, welche die USK mit einem 'ab 18'-Siegel versehen hat in einigen Punkten: Zum einen wurde der allgemeine Blutgehalt ein Stück zurückgefahren, außerdem einige Sequenzen entschärft (z.B. das Abbeißen eines menschlichen Gesichts). Eine weitere Schnittauflage: Während in der internationalen Version Eure Dämonenarme toten Gegnern das Herz herausreißen können, verschlingen sie hier zu Lande lediglich die Seele der Verblichenen. Aufgrund dieser gravierenden Änderungen zwischen den beiden Fassungen untersagte Take 2 das Testen der uns vorliegenden Version. Wir stellten uns folgende Frage: "The Darkness" außen vor lassen und nächsten Monat testen oder aber pre-testen und in der folgenden Ausgabe ein Deutschland-Update nachreichen.

Pre-Test

Wir entschieden uns für die zweite Variante. So habt Ihr bereits jetzt eine Hilfe bei der Kaufentscheidung – unsere Tendenz von '85-90' sollte Action-Liebhabern signalisieren, dass sie um dieses Top-Game nicht herumkommen. Genug der erklärenden Worte! Was ist "The Darkness", worum geht's? Das Spiel basiert auf dem gleichnamigen, sehr erfolgreichen US-Comic des amerikanischen Top-Cow-Verlages von Marc Silvestri. Held der Geschichte ist der Mafioso Jackie Estacado, der an seinem 21. Geburtstag die Kräfte der 'Darkness' in sich erwachen fühlt. Eine diabolische Stimme hämmert irre Worte in sein Gehirn, glitschige Dämonenarme sprießen aus seinem Rücken – der Spieler verwandelt Jackie mit einem Tastendruck in ein Monster, eine Tötungsmaschine. Demzufol-





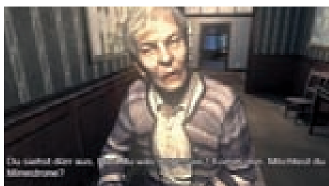




PS3 Die 'Darkness' bringt Macht: (im Uhrzeigersinn von links unten): Schleicht als bissiges Tentakel über den Boden, hetzt den Schützen-Darkling auf Eure Gegner, macht mit dem Dynamit-Darkling Wege frei oder erzeugt ein schwarzes Loch – im Standbild leider nicht halb so imposant wie in Bewegung.



PS3 Vom Feinsten: Die Gesichter der anderen Figuren protzen mit zig Details, zudem sind sie hervorragend animiert.



PS3 Seltene Ausnahme: Oma Franchetti sorgt sich um Jackies Wohl.



Michael Herde

Anfangs war ich noch skeptisch, denn so gut "The Darkness" auch aussieht, irgendwie war's mir zu wenig Spiel. Oft lauft Ihr minutenlang untätig durch die Gegend, ohne auf Gegner zu stoßen. Wenn es aber soweit ist, überraschen mich die zähen Gangster immer wieder. Mal schießen sie clever aus der Deckung heraus, ein anderes Mal steuern sie dumm auf mich zu. Apropos 'steuern': Auf der Xbox 360 ist Jackies Navigation ein wenig schwammig, was nach einiger Zeit aber nicht mehr stört. Nur die Bewegung des Dämonenarms ist hakelig. Auch wenn "The Darkness" etwas wenig Action bietet, ist es fantastisch, in die finstere Atmosphäre einzutauchen. Ob die angekündigten Schnittmaßnahmen diesbezüglich abträglich sind? Ich glaube nicht!

ge spielt sich "The Darkness" nicht wie ein herkömmlicher Ego-Shooter. Rumrennen, Ballern, Strafen und Hüpfen reichen in diesem virtuellen Horror-Trip nicht aus. Wer mit der AK im Arm blindlings in einen Raum voller Gegner hineinstürmt, sieht rot. Soll heißen: Der Blick verschwimmt, die Umgebung wird in Blut getaucht, Sekundenbruchteile später der digitale Exodus. Viel effektiver ist, einen Dämonenarm vorauszuschicken: Der erspäht die Feinde nicht nur, sondern macht ihnen auf Knopfdruck gleich noch den Garaus. Oder wie wär's damit: Ihr erzeugt ein kleines schwarzes Loch, das den Bösewichten das Leben aus den Knochen saugt. Fünf 'Darkness'-Fähigkeiten erlernt Jackie im Spielverlauf – einsetzen nach Belieben kann er sie jedoch nicht. Nur wenn es dunkel genug ist (und es ist verflucht oft verflucht dunkel), stehen die schwarzmagischen Gimmicks zur Verfügung. Hier hätte es einer Anzeige bedurft – denn allzu oft wisst Ihr nicht genau, ob es schon ausreichend düster für Eure kleine Horror-Show ist. Für Dunkelheit sorgen zerstörte Lampen (Ihr könnt jede Glühbirne im gesamten Spiel zerschießen) und 'Lichtkiller-Darklings'. Diese kleinen Gnome löschen auf Euer Kommando das Licht – wie praktisch. Ebenso hilfreich sind drei weitere Darkling-Arten, die Wege freisprengen, Gegner zerfetzen oder aus der Ferne erledigen. Alle paar Meter tut sich ein schwarzes Loch im Boden auf, aus dem sie via einblendbarem 'Darkling'-Menü beschworen werden.

Zwar gibt's in "The Darkness" Action-Einlagen zuhauf, doch auch ruhige Momente werdet Ihr erleben: Ihr plaudert mit den Mitgliedern



PS3 Die farbigen Streifen auf Euren Dämonen zeigen an, welche Spezialfähigkeit angewählt ist – hier tut's aber auch die wuchtige Shotgun.



PS3 Auf diesen furchteinflößenden Gesellen trefft Ihr in Jackys persönlicher Hölle. Können Eure Gewehrkugeln dem Abgesandten des Teufels schaden oder wird er Euch einfach verschlingen?

Eures Mafia-Clans, nehmt in der prächtig modellierten und texturierten New Yorker U-Bahn viele Nebenaufträge an und besteht die großen und kleinen Prüfungen des Gangsterlebens: Verwandte erschießen, Leichen beseitigen, Limousinen durchsieben und grauenvolle Alternativ-Universen durchwandern.

Im Höllenschlund

Ein stattlicher Anteil der zirka zehn- bis zwölfstündigen Horror-Mär spielt in einer von Schmerz und Leid zerfressenen Welt. Jackie verlässt New York und irrt durch Schützengräben, trifft Untote und Dämonen. Kann er die 'Darkness' vertreiben oder verschlingt diese finstere Macht seine Seele?

Wie viel Mühe sich die schwedischen Entwickler Starbreeze mit "The Darkness" gegeben haben, spiegeln die vielen kleinen Details wider: Ihr genießt wunderschöne Szenarien und saugt die beklemmende Atmosphäre auf. Wer will, guckt auf herumstehenden TV-Geräten echte Fernsehserien oder ruft unzählige Leute an – dann winken interessante Boni wie Artworks, Filmschnipsel und Original-Skripte.

Bei all der Grafikpracht und der Liebe zum Detail sind dennoch einige kleine Spielspaßbremsen durch die Qualitätssicherung gerutscht: Da wären die miese, viel zu kleine Karte, nervige Ladezeiten im U-Bahnnetz sowie manch unfairer Schusswechsel, der Euch im Nu das Leben kostet. Dank stets fairer Rücksetzpunkte ist dies jedoch zu verschmerzen. Über den Mehrspieler-Modus mit einer Vielzahl an Charakteren und gewitzten Modi (z.B. alle Darklings gegen einen Mensch) berichten wir nächsten Monat, wenn die Server voll sind. *ms*



PS3 Ruhig und still, aber dennoch sehr beeindruckend: Im Untergrund von New York haltet Ihr ein Schwätzchen, geht zur Telefonzelle, durchstöbert die Toiletten oder sammelt Münzen von U-Bahn-Gleisen – ein gefährliches Unterfangen.



Matthias Schmid

Was für ein Spielerlebnis! "The Darkness" fesselt von der ersten Minute an und lässt Euch erst wieder los, wenn die packende Handlung zu einem Ende gekommen ist. Ihr fühlt mit dem Helden, empfindet Angst, Leid, Rachegefühle. Dazu wirkt das Spiel wie aus einem Guss: ob das U-Bahnsystem des Big Apple mit den vielen detailliert modellierten Menschen oder die Schlachtfelder der Höllendimension. Hier läuft das Spiel zur Höchstform auf: In der Dunkelheit könnt Ihr Jackies coole Fähigkeiten optimal einsetzen. Zudem jagten mir die atmosphärischen Umgebungen nicht nur einmal einen wohligen Schauer über den Rücken. Dass "The Darkness" in puncto Steuerung nicht an Genre-Primus "Halo 2" herankommt, verzeihe ich den sympathischen Schweden gern – denn "The Darkness" ist ein kleines Kunstwerk.

THE DARKNESS

- » von den Machern von "The Chronicles of Riddick"
- » zwei große Schauplätze: New York & die grauenvolle Höllendimension
- » viele Extras freispielbar – ruft alle Nummern an und werft die Briefe ein

SYSTEM-VERGLEICH

"The Darkness" sieht auf beiden System toll aus und hört sich auch so an – vorbildlichen englischen Sprechern sei Dank. Auf der Xbox 360 ist's einen Tick schärfer, dafür flutscht die PS3-Steuerung etwas besser.

PS3 / 360 SPIELSPASS*

85-90 von 100

* Vorab-Test, sieht Text. Test der deutschen Version in der nächsten Ausgabe.

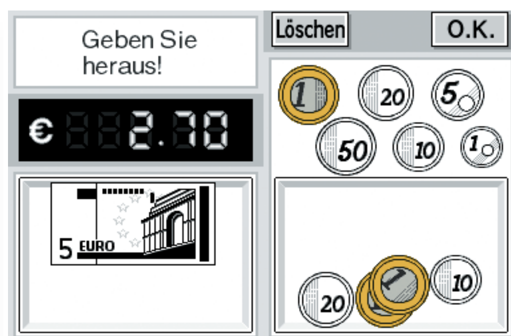
Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging

INFOS

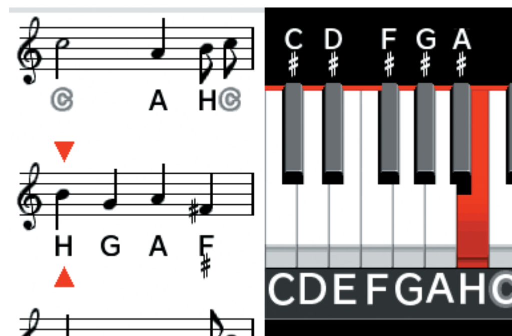
System	DS
Entwickler	Nintendo, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Lernspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-16

FAZIT

Konkurrenzlos gute Verjüngungskur fürs Oberstübchen, die zwar nichts wirklich neu macht, dafür tolle neue Aufgaben enthält.



DS Kann man nur jeder Kassiererin (und jedem Kassierer) ans Herz legen: der Gib-das-Wechselgeld-heraus-Test.



DS Zur Schulung der Koordination: Spielt passend zu einem Lied die Noten auf der Klaviertastatur nach.

André Kazmaier

Die Tests des Nippon-Doktors bringen Eure Gehirnwindungen zum Glühen – garantiert! Die Mischung aus trivialen Kopfrechenaufgaben und ungewohnten Disziplinen wie dem Klavierspielen ist einfach klasse. Von mir aus hätten es zwar ruhig ein paar Aufgaben mehr sein dürfen, dafür gibt's eben keine Totalausfälle. Aussetzer hat nur die Schrifterkennung gelegentlich. Aber wenn man die Schreibkonventionen erst einmal verinnerlicht hat, funktioniert auch die tadellos. Und ja, schlauer bin ich jetzt ebenfalls. Sagt zumindest der Doc...

Von wegen Videospiele machen dumm! Mit "Mehr Gehirn-Jogging" erbringt der japanische Gehirnforscher Kawashima erneut den Gegenbeweis und verjüngt durch gewitzte Intelligenzspielchen Euer Denkorgan. Mit einem von sechs Tests ermittelt Ihr zunächst Euer geistiges Alter. Das fällt anfangs höchstwahrscheinlich um einiges höher aus als Euer tatsächliches Alter. Auf diesen Schock hin macht Ihr Euch flugs an die elf neuen Trainingsaufgaben, die Ihr nach und nach freischaltet. So setzt Ihr rotierende Buchstaben zu Wörtern zusammen oder löst mathematische Gleichungen, indem Ihr die entsprechenden Rechenzeichen einfügt. Anhand von Diagrammen visualisiert Euch Kawashima Eure Fortschritte, oder fordert verstärktes Training. Die neue "Gehirn-Jogging"-Episode macht zwar nichts neu, fesselt Euch aber durch interessante und abwechslungsreiche Aufgaben für lange Zeit – allerdings in kleinen Dosen, denn für ausgedehnte Sitzungen sind die Aufgaben nicht konzipiert. Ganz im Gegensatz zu den rund 40 neuen Sudoku-Rätseln. *ak*

DR. KAWASHIMA: MEHR GEHIRN-JOGGING

» zweiter Teil der "Gehirn-Jogging"-Reihe
» DS wird um 90 Grad nach links gedreht
» Bedienung ausschließlich via Stylus
» 6 neue Gehirntests + 11 neue Trainingsaufgaben
» ca. 40 Sudoku-Rätsel

DS

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	2 von 7
Sound	4 von 10

LERNSPASS 86 von 100

Naruto Uzumaki Chronicles

INFOS

System	PS2
Entwickler	Namco-Bandai, Japan
Hersteller	Namco-Bandai
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Launige Anime-Drescherei mit flotter Steuerung, aber sehr drögem Drumherum und richtig dümmlichen Schergen.

Matthias Schmid

Naja, viel Spiel steckt in "Naruto Uzumaki Chronicles" nicht drin. Ihr wandert über die nüchterne Karte, guckt langatmige, manchmal auch witzige Sequenzen an und haut Schufte zu Klump. Wie viel mehr Potenzial hätte der Titel gehabt, wenn wir Narutos Reich auf eigene Faust hätten erkunden können! Auch die erbärmliche KI der Feinde stößt mir sauer auf – fast alle Schlägereien sind kinderleicht, dann taucht ein dicker Brocken auf und lässt meinen Heilmittel-Vorrat schmelzen. Immerhin funktioniert das Kampfsystem sehr gut – Konsolen-Ninjas fühlen sich wie Naruto.

Da kommt doch glatt ein Schnurrharr-tragender Wicht daher und schickt sich an, Supersayajin Son-Goku vom Animethron zu prügeln. Naruto heißt der Schelm und ein passendes Abenteuer hat er gleich mitgebracht: In den "Uzumaki Chronicles" dreht sich alles um die Erlebnisse von Naruto und seinen Freunden. Ihr startet im beschaulichen Heimatdorf und meistert die kleinen und großen Probleme des Ninja-Alltags: Beschützt z.B. einen Karren voller Leckereien vor hungrigen Schergen oder besorgt dem Zuckerbäcker des Nachbarortes eine wichtige Zutat für seine köstlichen Kekse.

Leider durchstreift Ihr keine freie Welt, sondern dirigiert Naruto lediglich über eine Karte. Wie in einem Rollenspiel zersplittert dann plötzlich das Bild und Ihr steht den ständig gleichen Feinden in einer Keilerei gegenüber: Dann prasseln cool animierte Schläge und Specials auf die Dumpfbacke ein. Die Steuerung ist simpel und klappt fast tadellos. Serienfans kennen Narutos Aktionen aus Manga oder Anime und freuen sich über die leichte Ausführbarkeit der Supermoves. Leider war's das auch schon mit der 3D-Herrlichkeit – nach dem Kampf geht es zurück auf die Karte. Zwischendurch aktiviert Ihr im Menü wichtige Items oder genießt kindlich-lustige Zwischensequenzen in Spielgrafik. Immerhin dürft Ihr gelegentlich wählen, welche Mission die nächste sein soll – spielerische Freiheit sieht aber anders aus. *ms*



PS2 Cooler Specialmove: Aller guten Dinge sind drei... Narutos.

NARUTO UZUMAKI CHRONICLES

» hektische 3D-Schlägereien
» auf Knopfdruck springen Narutos Freunde für kurze Zeit ein
» hilfreiches Tutorial
» unausgewogener Schwierigkeitsgrad

PlayStation 2

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	–
Grafik	4 von 7
Sound	6 von 10

SPIELSPASS 56 von 100

Resident Evil 4 Wii Edition



INFOS

System	Wii
Entwickler	Capcom, Japan
Hersteller	Capcom / Nintendo
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Das beste "Resident Evil 4": fantastisch spielbare Horror-Action mit einer eingängigen wie millimetergenauen Remote-Steuerung.



Wii Mittendrin dank 'Remote-Messer': Bewegt die Fernbedienung und schneidet den Parasiten ab!

2005 steckte die erfolgreichste Horror-Serie der Videospiel-Welt in der Krise: Die letzten Episoden (u.a. Lightgun- und -Online-Ableger) aus dem "Resident Evil"-Universum wirkten wie hilflose Versuche, der Marke mit wahllosen Veränderungen des Spielprinzips neues Leben einzuhauchen. Die Ankündigung, dass Teil 4 verstärkt auf Action setzen wird, ließ Fans das Blut in den Adern gefrieren – warum an einem liebgewonnenen Konzept herumdoktern? Das Remake des ersten Teils für den GameCube war doch hervorragend gelungen...

Diese Gedanken von besorgten Anhängern der Splatter-Saga waren unbegründet. "Resident Evil 4 (dt.)" heimste vor zwei Jahren weltweit unzählige Preise ein, führte die Serie gekonnt in eine neue Richtung und dient heute vielen Entwicklern als dankbare Inspirationsquelle.

Warum Euch der Verfasser dieses Artikels das erzählt? Nun, auch ich war skeptisch, ob die Kursänderung funktionieren würde. Das fertige Spiel (siehe MAN!AC 04/05) belehrte mich eines Besseren und avancierte zu meinem Serienhighlight. So manche Nacht verbrachte ich mit Leon S. Kennedy auf der Suche nach der entführten Tochter des US-Präsidenten, ballerte mich durch Horden von fein animierten Gegnern und kannte die abwechslungsreichen Schauplätze des Abenteuers schließlich so gut wie meine Westentasche – keine Ahnung, wann ich das letzte Mal ein Spiel so oft durchgezockt hatte.

Volle Kontrolle

Eigentlich sollte man da ja abgebrüht sein und die Wii-Umsetzung von "Resident Evil 4" routiniert 'wegtesten'. Denkste! Die "Wii Edition" vereinigt nicht nur die besten grafischen und inhaltlichen Elemente der GameCube- und PS2-Fassungen (siehe Kasten links), sondern fasziniert von der ersten Minute an mit einer intelligent an die Kontroll-



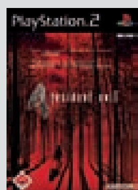
Wii Aufgrund der millimetergenauen Wii-Steuerung fast schon zu simpel: die Herausforderungen in den Schießständen.

RESIDENT EVIL 4: EIN SPIEL, DREI VERSIONEN

Abzocke oder lohnenswerte Updates? Innerhalb von 27 Monaten erschienen Fassungen für GameCube, PlayStation 2 und Wii – die Unterschiede im Überblick:

» **Resident Evil 4 (GC, März 2005):** Die überragende Grafik mit unzähligen Details, die packende Atmosphäre und das exzellente Spieldesign setzten Maßstäbe auf Nintendos GameCube. Kurzum: Capcom gelang eine geniale Auffrischung ihrer "Resident Evil"-Reihe. In der deutschen Version fehlen zwei Minispiele.





» **Resident Evil 4 (PS2, Nov. 2005):** Im Gegensatz zur GC-Fassung gibt es auf der PS2 ein anamorphes 16:9-Bild; Texturen und Figuren sind jedoch weniger detailliert. Größtes Plus: Der Umfang wurde um fünf Bonusmissionen mit Ada Wong erweitert; die fehlenden Minispiele des Originals sucht Ihr auch hier vergeblich.

» **Resident Evil 4 Wii Edition (Wii, Juni 2007):** Mit anamorphem 16:9-Modus und der Grafik des GC-Originals sieht die Wii-Version am schönsten aus. Sie bietet die Bonusmissionen der PS2-Fassung sowie eine auf Remote und Nunchuk angepasste Steuerung. Das deutsche Spiel ist ebenfalls geschnitten.





Wii Zum Glück gehorcht Präsidententochter Ashley auf Tastenkommando und duckt sich bei Bedarf selbstständig aus der Schusslinie – das macht die Eskortmissionen problemlos spielbar.



Wii Unheimlich atmosphärisch: Grafisch macht die "Wii Edition" mit stimmungsvoller Echtzeit-Beleuchtung und Unmengen an Details eine hervorragende Figur – auch in Zeiten von hochauflösenden Xbox-360- und PS3-Spielen.

möglichkeiten des Wii angepassten Steuerung. Fast hat es den Anschein, dass "Resident Evil 4" schon immer für Nintendos neue Konsole gedacht war. Ein absurder Gedanke, klar, aber alles fühlt sich so vertraut, so optimiert an. Sei es das millimetergenaue Zielen und Schießen, indem Ihr mit der Remote auf Gegner pointet und die Triggertaste an der Unterseite drückt, der intuitive Einsatz des Messers, welches Ihr mit einer horizontalen Schneidbewegung der Fernbedienung gen Feind führt, oder das Nachladen der Waffe mit einem lockeren Schütteln des Handgelenks – hier kommt zusammen, was zusammengehört!

Auch in den häufigen Quick-Time-Reaktionstests bringt Euch die Remote näher ans virtuelle Geschehen heran: Fuchtelt damit wild in der Luft herum, um Euch aus der Umklammerung von Widersachern zu lösen, vor rollenden Steinen davonzulaufen oder via Messer ein Seil zu durchtrennen. Kein Vergleich zu dem abstrakten Knöpfchenhämmern der anderen Versionen und ein echtes Plus an Spielspaß.

Zeitgemäß

Kann "Resident Evil 4 Wii Edition" allerdings auch die grafikverwöhnte 'Generation Next-Gen' vor die Glotze locken? Sie kann! Die Third-Person-Action wirkt auf HD-Bildschirmen nicht so knackig scharf wie etwa "Ghost Recon Advanced Warfighter 2" oder "MotorStorm". Abgesehen von der niedrigeren Auflösung ist Capcoms blutige Horror-Knallerei aber auf der Höhe der Zeit: Mit unglaublich viel Liebe zum Detail gestaltete Umgebungen, stimmungsvolle Beleuchtung, realistische Animationen und aufwändig choreographierte Zwischensequenzen in Spielgrafik versetzen Euch immer wieder in Erstaunen.

Nicht nur optisch ist die "Wii Edition" up-to-date: Das Spieldesign hält Euch auf Trab mit einer wunderbar ausbalancierten Mischung aus knallharten Shootouts, Entdecken der Umgebung, packend inszenierten Quick Time Events und dem Lösen kleinerer Rätsel. Langeweile kommt da zu keiner Zeit auf.

Liebhaber der härteren Splatter-Gangart werden mit "Resident Evil 4" übrigens ihre helle Freude haben. Bei größeren Gegneransammlungen platzen im Sekundentakt Polygon-Köpfe und das Pixelblut fließt literweise – auch in der deutschen Version. Wer angesichts von expliziten Gewaltdarstellungen jedoch in Gewissenskonflikte kommt, sollte besser die Finger davon lassen. *os*

Janina Wintermayr

Auch zwei Jahre nach der Erstveröffentlichung hat "Resident Evil 4" nichts von seinem Charme eingebüßt – und das nicht nur in spielerischer Hinsicht. Optisch kann sich das atmosphärische Action-Spektakel durchaus mit manchem PS3- und Xbox-360-Spiel messen. Besonders überrascht war ich von der hervorragenden Wii-Steuerung. Dafür ein Lob an die Entwickler von Capcom, denen es gelungen ist, die Kontrollen eingängig und interessant umzusetzen. Die "Wii Edition" ist daher nicht nur etwas für Neulinge – auch Besitzer der anderen Versionen dürfen nochmals zugreifen.



Wii Die Bosskämpfe sind ein echter Leckerbissen: spielerisch herausfordernd und optisch pompös inszeniert.

Oliver Schultes

"Resident Evil 4" bleibt auch in der "Wii Edition" ein Spiel der Superlative: hervorragende Grafik, außergewöhnlich gute Kontrollen, packende Schießereien und Actionsequenzen sowie eine unheimlich dichte Atmosphäre – wirklich erwähnenswerte Kritikpunkte sind schlichtweg Fehlanzeige. Und das Beste: Die Wii-Version vereint alle Vorteile der GameCube- und PS2-Fassungen und krönt das Ganze mit einer cleveren Nutzung der Steuerungsmöglichkeiten. Das Messer simultan mit Held Leon S. Kennedy zu schwingen und direkt mit der Fernbedienung auf die Visagen der gruseligen Feinde zu zielen, hält das Abenteuer frisch. So frisch, dass ich es allen "Resident Evil 4"-Veteranen erneut bedenkenlos ans Herz legen kann. Lasst Euch eines der besten Actionspiele aller Zeiten nicht entgehen!

RESIDENT EVIL 4 Wii EDITION

- » an die Wii-Eigenheiten angepasste Steuerung mit Remote und Nunchuk
- » vereint das Beste aus den GameCube- und PS2-Versionen: anamorpher 16:9-Modus, 5 Bonus-Missionen mit Ada Wong sowie diverse Extra-Klamotten

Wii	
Singleplayer	10 von 10
Multiplayer	–
Grafik	6 von 7
Sound	9 von 10

SPIELSPASS 92 von 100

Harry Potter und der Orden des Phönix

INFOS

System	PS2 / PS3 / 360 / Wii / PSP / DS
Entwickler	Electronic Arts, England
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Adventure
Termin	im Handel / 12. Juli (DS)
USK	ab 12 / ab 6 Jahren (DS)
Spieler	1

FAZIT
Gemütliches Harry-Abenteuer vor prächtiger Kulisse, das Action-und Rätsel-Fans enttäuscht und jüngere Spieler begeistert.



360 **Unbeschreiblich schön. Harrys neues Abenteuer ist ein audiovisuelles Fest für Potter-Fans.**



PS3 **Wählt auf der Karte Euer Ziel an und folgt den Fußspuren – im riesigen Schulkomplex unverzichtbar!**



PS2 **Um den Fotoapparat eines Mitschülers zu finden, wagt Harry eine halsbrecherische Kletterpartie.**

Muggel aufgepasst: Dieses Spiel ist nichts für Euch! Man muss schon ein Mindestmaß an Affinität zum Zaubererepos "Harry Potter" haben, um diesem Spiel etwas abgewinnen zu können. Versteht mich bitte nicht falsch: "Harry Potter und der Orden des Phönix" ist keinesfalls ein schlechtes Spiel. Das Gegenteil ist der Fall, denn Harrys fünftes Abenteuer ist ausgesprochen gut gelungen und für Fans der Serie das langersehnte digitale Fest. Nie zuvor gab es in der Zauberschule Hogwarts so viel zu entdecken und zu erleben. Wer jedoch auf Action und Rätselanspruch nicht verzichten möchte, der ist hier schlecht aufgehoben. Aber alles der Reihe nach!

Um Harrys Kunde von der vermeintlichen Rückkehr Lord Voldemorts entgegenzuwirken, entsendet das Ministerium für Zauberei eine neue Lehrerin nach Hogwarts. Die unsympathische Dolores Umbridge versucht Harry durch zahlreiche Strafen zum Schweigen zu bringen, auch lehrt sie den Schülern keinerlei Defensivmagie mehr. Um seine Mitschüler dennoch auf den bevorstehenden Kampf gegen den dunklen Lord vorzubereiten, gründet Harry 'Dumbledores Armee' – einen geheimen Club, in dem Harry und seine Freunde auf eigene Faust unterrichten.

Wingardium Leviosa!

Also lauft Ihr durch die atemberaubend schöne Zauberschule, plaudert mit Schülern, Lehrern und sprechenden Gemälden, die Euch Aufgaben stellen oder geheime Wege freigeben. Rekrutiert möglichst viele Schüler für Eure Armee, erfüllt haufenweise Nebenaufgaben oder erkundet unzählige Geheimnisse, die überall in der gigantischen, frei zugänglichen Schulanlage verborgen sind. Meist lauft Ihr jedoch von einem Punkt zum anderen, sprecht mit Leuten und marschiert zum nächsten Ziel. Zwischendurch lernt Ihr einige Zauber. Um diese zu wirken, zeichnet Ihr mit dem rechten Stick bzw. dem Sixaxis-Controller Figuren in die Luft. Lasst Gegenstände schweben, schubst sie herum oder führt Angriffszauber aus. Gekämpft wird allerdings sehr selten. Meist absolviert Ihr simpelste Geschicklichkeitsaufgaben. Wollt Ihr Euch einmal richtig anstrengen, dann spielt doch eine Runde Zauberschach oder Knallpoker. *mh*



Michael Herde
Spielerisch ist mir Harrys neues Abenteuer zu ereignisarm, denn auch wenn zahlreiche Geheimnisse und Nebenquests geboten sind, so macht die Herumlauferei doch den größten Teil des Spiels aus. Schlimm ist das keineswegs: Für Freunde geruhsamen Entdeckens bietet der Phönix-Orden Unmengen an Möglichkeiten. Und welcher Potter-Fan wollte nicht schon immer frei durch die Zauberschule wandern? Ein gewaltfreies, wunderschön präsentiertes Abenteuer zum Eintauchen!



PS3 **Harry und Ron lernen einen neuen Trick. Rotiert zum Ausführen den rechten Stick gegen den Uhrzeigersinn.**

HARRY POTTER UND DER ORDEN DES PHÖNIX

- » orientiert sich am fünften Potter-Roman
- » neben Harry sind Dumbledore und Sirius Black spielbar
- » Hogwarts frei erkundbar

SYSTEM-VERGLEICH
Harry macht auf allen Systemen eine sehr gute Figur, auch wenn das HD-Hogwarts natürlich besser aussieht. Auf der PS3 zaubert Ihr alternativ mit dem Sixaxis-Controller. Inhaltlich sind die Fassungen identisch.

PlayStation 2		SPIELSPASS
Singleplayer	7 von 10	74 von 100
Multiplayer	–	
Grafik	5 von 6	
Sound	9 von 10	

PlayStation 3		SPIELSPASS
Singleplayer	7 von 10	74 von 100
Multiplayer	–	
Grafik	8 von 10	
Sound	9 von 10	

Xbox 360		SPIELSPASS
Singleplayer	7 von 10	74 von 100
Multiplayer	–	
Grafik	8 von 10	
Sound	9 von 10	

SpongeBob: Schlacht um die Vulkaninsel

PS2 Auch wenn schwammige Texturen und "SpongeBob"-Spiele vielleicht zusammengehören – eine Beleidigung fürs Auge bleibt es trotzdem.

INFOS

System	PS2 / PSP
Entwickler	Blue Tongue, Aus / Natsume, J
Hersteller	THQ
Genre	Jump'n'Run
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-2

FAZIT

Sowohl auf der PS2 als auch auf dem DS belanglose Hüpfkost, die den Einfallsreichtum der TV-Vorlage vermissen lässt.

DS Die 2D-Grafik der Handheld-Version sieht deutlich hübscher aus.

Gerade wenn man denkt, die vorige SpongeBob-Episode ("Kreatur aus der krossen Krabbe") wäre an Langeweile nicht mehr zu unterbieten, wird man durch den neuesten Teil eines Besseren belehrt. Das gilt in erster Linie für die PS2-Fassung, denn während das DS-Abenteuer wenigstens 'nur' unspektakulär ausfällt, wird diese mit Einschlafgarantie ausgeliefert.

In beiden Spielen zieht Ihr mit Euren Nickelodeon-Freunden Timmy Turner, Danny Phantom (auf PS2 zusätzlich Patrick Star, Samantha Manson und Sandy Cheeks) los, um die Welt zu retten. Zwischen den Charakteren dürft Ihr frei wechseln, um so von ihren individuellen Fähigkeiten zu profitieren. Damit wäre auch schon das innovativste Element abgedeckt, der Rest setzt sich aus Jump'n'Run-Elementen und (vor allem auf Konsole) primitivsten Prügeleinlagen zusammen. Während die zweidimensionalen Handheld-Kulissen ganz hübsch ausfallen, sind die kargen 3D-Landschaften der PS2-Version einfach nur hässlich. Außerdem sorgt die nicht justierbare Kamera für Übersichtsprobleme. *ak*

André Kazmaier

Unfassbar, das Spannendste am PS2-"SpongeBob" ist tatsächlich der Trailer für die DVD-Boxen. Der Rest ist ein lieblos zusammengeschustertes, hässlich aussehendes 08/15-Hüpfspiel. Die DS-Variante ist zwar ebenfalls keine Spielspaßgranate, dafür wird hier solide, wenn auch monotone Hüpfspielkost geboten – außerdem sind die Bosskämpfe ganz spaßig.

SPONGEBOB: SCHLACHT UM DIE VULKANINSEL

» Topfreiniger SpngeBob wird durch Nickelodeon-Freunde unterstützt
» beide Versionen beinhalten kleine Geschicklichkeitsspiele für zwei Spieler
» auf PS2 gibt es Alternativ-Kostüme

SYSTEM-VERGLEICH

Der augenscheinlichste Unterschied ist die Grafik: auf PS2 in 3D, auf dem DS in 2D. Der Spielablauf ähnelt sich zwar, allerdings wurde der Charakterwechsel auf dem DS wesentlich sinnvoller eingesetzt.

PlayStation 2 — SPIELSPASS 40 von 100

Singleplayer	4 von 10
Multiplayer	4 von 10
Grafik	2 von 6
Sound	4 von 10

DS — SPIELSPASS 55 von 100

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	4 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	7 von 10

Call of Juarez

INFOS

System	360
Entwickler	Techland, Polen
Hersteller	Ubisoft
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1-16

FAZIT
Kurzweiliger Wild-West-Shooter mit Baller-, Kletter- und Schleich-Passagen. Doch nur die Schießereien funktionieren gut.



360 Konzentriertes Ballern: Aktiviert die Zeitlupenfunktion und erledigt zwei Feinde auf einen Streich.

Bei "Call of Juarez" gibt es keine Helden – nur einen Feigling auf der Flucht und einen in Ungnade gefallenen Priester, der lieber ballert, statt zu beten. Schuld an dem Sittenverfall im Wilden Westen hat mal wieder das liebe Geld. Denn Call of Juarez bezeichnet einen verfluchten Goldschatz der Azteken. Und der ist der Grund, warum die Eltern des halbwüchsigen Billy ermordet werden. Weil sich der Jungspund zur falschen Zeit am falschen Ort aufhält, wird er der grausigen Tat für schuldig befunden und muss aus der Texas-Gemeinde Hope Richtung mexikanische Grenze fliehen. Ihm auf den Fersen ist der ehemalige Revolverheld Reverend Ray.

Doppelt hält besser

Statt sich mit nur einem Charakter zu beschäftigen, lässt Euch Entwickler Techland am Schicksal beider Männer teilhaben. Abwechselnd schlüpft Ihr also in die Rolle von Billy und Ray. In bester Ego-Shooter-Manier setzt sich jedoch nur der Pfarrer zur Wehr: Mit Pistole, Gewehr und Bibel bewaffnet zieht Ihr durch die hübsch texturierte Prärie, um schießwütige Sünder zu läutern. Taktik ist nur selten vonnöten, stattdessen ballert Ihr in den linear angelegten Levels auf alles, was sich bewegt. Aufgepeppt wird die Fließbandballerei durch Reverend Rays außergewöhnlichen Umgang mit den Schießeisen: Der Pfarrer kann gleichzeitig mit zwei Waffen hantieren und in Zeitlupe ballern. Habt Ihr nämlich genug Blei vergossen, dürft Ihr den Konzentrationsmodus aktivieren: Dann verlangsamt sich das Spielgeschehen und Ihr könnt mehrere Gegner auf einen Schlag erledigen. Sind die Handlanger und Kleinkriminellen erledigt, folgt meist ein Duell gegen den Boss: Zieht im passenden Moment via rechtem Ministick die Pistole und visiert schnell den gegenüber stehenden Schurken an.

Weniger rabiat spielen sich die Episoden mit Billy: Das Greenhorn drückt sich wo es nur geht vor einem Kampf und schleicht sich lieber an den Pistoleros vorbei – in der Ego-Perspektive alles andere als einfach. Wer entdeckt wird, startet am letzten, fair gesetzten Checkpoint erneut mit dem Heimlichmanöver. Gekämpft wird wenn überhaupt nur mit Pfeil und Bogen oder den blanken Fäusten. Viel Tiefgang dürft Ihr bei den wenigen Boxkämpfen aber nicht erwarten: Drückt einfach abwechselnd die beiden Schultertasten. Dafür kann Billy klettern und sich mit der Peitsche über Abgründe schwingen. Das funktioniert wie schon die Schleicherei nicht immer problemlos. Erfreut Euch daher lieber an den freischaltbaren Duellen oder Online-Kämpfen. *jw*

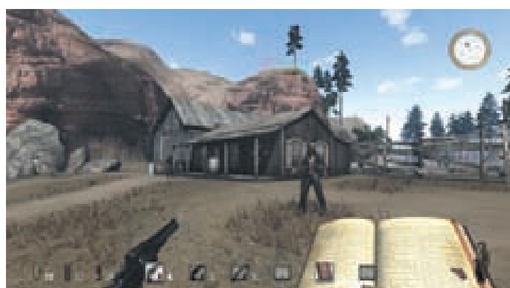


360 Klassisch: Auf dem Rücken eines Pferdes verfolgt Ihr eine flüchtende Kutsche – ballernde Banditen inklusive.

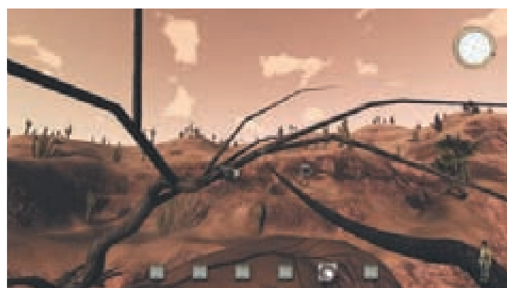


Janina Wintermayr

Für ein kerniges Wild-West-Abenteuer bin ich immer zu haben. Mit dem kurzweiligen "Call of Juarez" (der Solo-Modus ist nur wenige Stunden lang) hatte ich aber nicht nur wegen der Prärie-Thematik Spaß: Der Ego-Shooter sieht hübsch aus, steuert sich gut und bietet mit zwei Charakteren inhaltlich genügend Abwechslung. Allerdings gibt's bei den Episoden mit Billy einige nervige Situationen, vor allem wenn Ihr schleichen oder klettern müsst – dafür ist ein Ego-Shooter eben nicht gemacht. Von den gelegentlich fummeligen Stellen einmal abgesehen, macht "Call of Juarez" seine Sache als spaßiger, wenig hintergründiger Shooter aber gut.



360 Packt Reverend Ray die Bibel aus, werden Banditen lammfromm – zumindest für wenige Sekunden.



360 Fummelig: Um die Peitsche an einem Baum zu befestigen, müsst Ihr nahe ran und den richtigen Ast anvisieren.

CALL OF JUAREZ

- » Kampagnen-Modus mit 15 Missionen
- » 2 Spielcharaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten
- » Ballern, Reiten, Klettern
- » Duellkämpfe separat spielbar
- » Online-Multiplayer-Modus

Xbox 360

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

SPIELSPASS 75 von 100

Mercury Meltdown Revolution

INFOS

System PS2 / Wii / PSP
Entwickler Ignition Banbury, England
Hersteller Ignition Entertainment
Genre Geschicklichkeit
Termin im Handel
USK ab 0 Jahren
Spieler 1-2

FAZIT

Umfangreicher und teils kniffliger Geschicklichkeitstest mit witziger Grundidee – nur die Grafik ist Geschmackssache.

Der Quecksilbertropfen von "Mercury Meltdown Revolution" hat eine bewegte Reise hinter sich, musste er doch bereits auf PS2 und PSP (mit jeweils leicht abgeändertem Spielenamen) ran. Jetzt hat er eine neue Heimat auf dem Wii gefunden, wo er seiner bekannten Aufgabe nachgeht: Ziel ist es wie immer, den flüssigen Metallblob durch zahlreiche Hinderniskurse möglichst unbeschadet ins Ziel zu navigieren. Kontrolliert wird das Geschehen auf eine Art, die fleißigen Wii-Spielern bekannt vorkommen wird: Ihr habt nämlich nicht den Tropfen selbst im Griff, sondern kippt die ganze Umgebung: "Super Monkey Ball" und "Kororinpa" lassen grüßen. Ein ideenloser Abklatsch ist "Mercury Meltdown" aber nicht, denn so manche Aufgabe ist nur lösbar, wenn Ihr den Tropfen teilt und getrennt umfärbt oder seinen Zustand ändert und dann z.B. in fester Form über sonst unbenutzbare Bahnen rollt.



Wii Wenn Ihr den Tropfen in mehrere Teile trennen und einfärben müsst, ist ein ruhiges Händchen gefragt.

Während die Optik mit einer Mischung aus Cel-Shading und Primärfarben-Flächen nicht jedermann zusagen dürfte, haben die Entwickler bei der Steuerung mitgedacht: Entweder lenkt Ihr mit der quer gehaltenen Fernbedienung oder könnt wahlweise den Classic Controller verwenden – löblich! *us*



Ulrich Steppberger

Obwohl es auf dem Wii wahrlich genug Konkurrenten in der 'Kipp den Bildschirm'-Nische gibt, hat "Mercury Meltdown Revolution" genug Pfiff, um sich von den Kollegen abzusetzen: Dank der flüssigen Natur der 'Hauptfigur' sind Rätseleinlagen möglich, die Murmeln und Äffchen nicht draufhaben. Zudem stimmt der Umfang, an der Masse scheitert's also nicht. Weniger anfreunden kann ich mich mit dem arg bunten Cartoon-Grafikstil, außerdem kommen die Vorzüge der Wii-Steuerung kaum zur Geltung.

MERCURY MELTDOWN REVOLUTION

- » über 150 Levels
- » physikalische Eigenschaften des Quecksilbertropfens realistisch umgesetzt
- » teils sehr anspruchsvolle Rätsel
- » 5 gelungene Partyspiele freischaltbar
- » Classic Controller wird unterstützt

Wii — **SPIELSPASS**

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	6 von 10

74 von 100

Tomb Raider: Anniversary

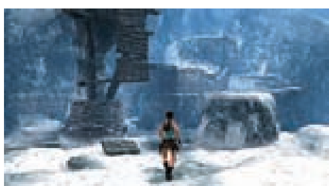
INFOS

System PS2 / 360 / Wii / PSP
Entwickler Crystal Dynamics, USA
Hersteller Eidos
Genre Action-Adventure
Termin Juli
USK ab 12 Jahren
Spieler 1

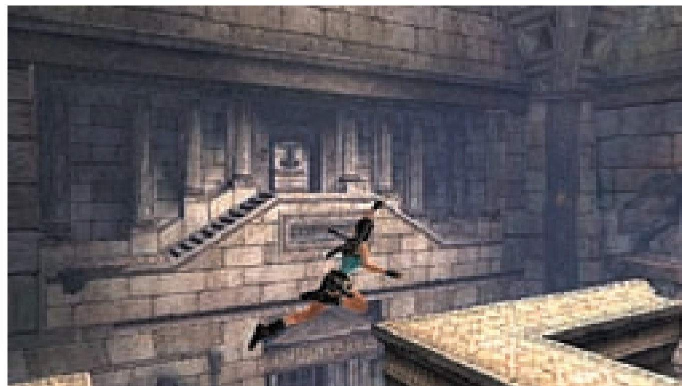
FAZIT

Das bis dato beste "Tomb Raider" verzaubert auch auf der PSP – nur die hakeligen Kämpfe und die gebremste Geschwindigkeit nerven.

Nach der PS2-Version dürfen virtuelle Grabräuber nun auch die PSP-Katakomben plündern. Das eigentliche Spiel bleibt unverändert: Auf der Suche nach dem mächtigen Scion-Artefakt erforscht Ihr geheimnisvolle Tempelanlagen in Peru, Griechenland und Ägypten. Die schweißtreibenden Klettereinlagen funktionieren auf Sonys schwarzem Kasten dabei fast genauso gut wie auf der stationären Konsole. Lediglich die Übersicht bleibt etwas öfter auf der Strecke. Ein seitliches Drehen der Kamera (mit den Schultertasten) ist kein Problem, den Blick nach oben oder unten schweifen zu lassen, gestaltet sich mangels zweitem Analogstick aber umständlicher. Doch es lohnt sich, die Umgebung genauer zu inspizieren: Zwar fehlen im Vergleich zur PS2-Fassung einige Effekte und auch die Texturen sind nicht ganz so knackig, für Handheld-Verhältnisse sieht das Ganze aber sehr gut aus.

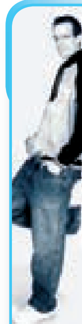


PSP Atmosphärisch: Die Landschaften sind aufwändig modelliert.



PSP Turnen vor antiker Kulisse: Bei den haarigen Sprungeinlagen bleibt Euch ein ums andere Mal das Herz stehen – dafür werden sie aber nie langweilig.

Schade, dass die Kämpfe auf der PSP nicht so gut funktionieren. Vor allem die Adrenalin-Funktion, bei der die Archäologin Gegner in Zeitlupe ausschaltet, führt oft zu Verwirrung. Dafür entschädigen die intelligenten Rätsel, die knifflig, aber nie unlogisch ausfallen. Gelungene Bosskämpfe (z.B. gegen den T-Rex) runden das Abenteuerpaket ab. *ak*



André Kazmaier

Erstaunlich – im Vergleich zur PS2-Version wurde kaum etwas verändert, und trotzdem funktioniert Laras Abenteuer auch als Handheldspiel bestens. Das liegt zum einen an den vielen Checkpoints im Spiel, zum anderen fallen die Ladezeiten relativ kurz aus. Und trotzdem: Wenn Ihr die Wahl habt, würde ich Euch zur PS2-Fassung raten. Denn auch wenn die Grafik für ein Hosentaschenspiel super aussieht, die grandiose Atmosphäre der Vorlage will sich nicht ganz einstellen; außerdem ist die Bildrate recht instabil. Dank des tollen Leveldesigns, enormen Umfangs und der cleveren Rätsel aber eine klare Empfehlung.

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

- » Umsetzung der PS2-Version
- » verbesserte Kameraführung verglichen mit "Tomb Raider: Legend"
- » knapp 15 Stunden Spielzeit
- » massig Bonusmaterial: freischaltbare Outfits, Kostüme & Musikstücke

PSP — **SPIELSPASS**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	9 von 10
Sound	8 von 10

85 von 100

Shadowrun

INFOS

System	360
Entwickler	Fasa Studio, USA
Hersteller	Microsoft
Genre	Ego-Shooter
Termin	im Handel
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1-16

FAZIT
Dynamischer Mehrspieler-Shooter mit viel Magie und technischen Spielereien, der online fesselt und alleine rasch langweilt.

360 Mit dem Beschwörungszauber erweckt Ihr eine Bestie, die sogar Bereiche überwachen kann.

Damit es klar ist: "Shadowrun" ist nicht die ersehnte Rollenspielumsetzung, auf die Fans gewartet haben. "Shadowrun" bietet auch keine abenteuerliche Solokampagne. "Shadowrun" will nur ein Team-Shooter der Marke "Counter-strike" sein.

Nachdem das geklärt ist und mir die angeführten Einwände völlig egal sind, nehmen wir die Fantasy-Ballerei unvoreingenommen unter die Lupe. In "Shadowrun" treten bis zu 16 Spieler in zwei Teams gegeneinander an und versuchen, in drei Spielmodi die andere Mannschaft zu liquidieren oder ein magisches Artefakt zu beschützen respektive zu erobern. Ein Match umfasst sechs Runden zu je drei Minuten. Zwischendurch kauft Ihr neben Waffen und Munition auch kybernetische Erweiterungen und magische Fertigkeiten. Drei davon weist Ihr den Schultertasten zu und nutzt sie im Gefecht. Diese Zuordnung könnt Ihr jederzeit ändern. So viel zur Theorie.

Michael Herde
"Shadowrun" hat's mir angetan. Zwar gefällt mir der Grafikstil nicht besonders, technisch gibt's aber nichts zu meckern. Das Herumprobieren mit den zahlreichen Fertigkeiten und Erweiterungen sorgt für eine packende Dynamik, denn ich kann nie wissen, ob sich nicht gleich ein Granaten werfender Troll durch die Wand beamt und mich wegfegt. Magie und technische Spielereien – das gab's in der Form noch nie. Ob das allerdings genügt, um dem ehrgeizigen Projekt 'PC gegen Konsole' Erfolg einzubringen, ist fraglich. Astronomische Systemanforderungen und ein kostenpflichtiger Service dürften PC-Zocker abschrecken. Online-Konsoleros schlagen dennoch zu, Solisten hingegen lassen die Finger von "Shadowrun".

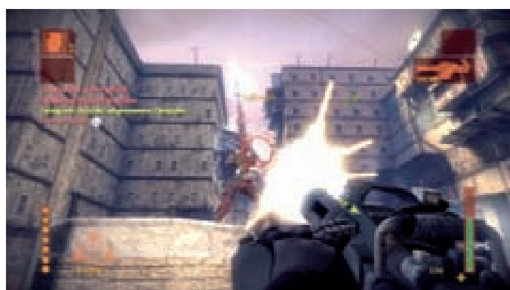
Komplexe Ballerei

Zu Beginn wählt Ihr eine der vier Charakterklassen, die sich hinsichtlich üblicher Parameter wie Kraft oder Schnelligkeit voneinander unterscheiden. Zusätzlich verfügen Zwerge, Menschen, Trolle und Elfen über individuelle Stärken und Schwächen. So nehmen die flinken Elfen schnell Schaden, heilen sich in Ruhephasen aber wieder. Menschen sind Allrounder und starten mit mehr Geld. Die langsamen Trolle sind robust und werden bei Treffern noch träger und robuster. Dieser Effekt kostet magische Essenz. Auch jede Zauberei benötigt diese magische Energie, die sich mit der Zeit wieder auflädt. Solltet Ihr technische Fähigkeiten wie einen Segelgleiter, Sichtverstärker oder Reflex-Booster verwenden, steht Euch weniger Essenz zur Verfügung. Überlegt Euch also gut, ob Ihr Euch via Gleiter und Teleporter hoch in die Lüfte begeben wollt, um von dort als Sniper Kopfschüsse zu verteilen. Alternativ könntet Ihr Euch auch in unverwundbar machenden Rauch gehüllt mit dem Katana anschleichen und ahnungslose Gegner abmurksen. Für gute Teamarbeit gibt's Bonusgeld, also solltet Ihr immer einen Heilbaum oder den Wiederbelebungszauber im Gepäck haben.

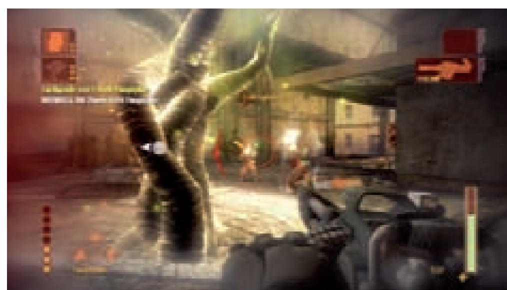
Die Balance der Fähigkeiten zeichnet "Shadowrun" aus, allerdings tobt die Online-Schlacht auf nur neun Karten und in drei Spielvarianten. Offline-Spieler üben in Bot-Gefechten, einen Splitscreen-Modus gibt es leider nicht. Stattdessen könnt Ihr erstmals gegen Windows-Vista-Nutzer antreten – und das klappt prima. *mh*



360 Zwischendurch schaltet Ihr in die Third-Person-Perspektive, um mit dem Katana Gegner zu zersäbeln.



360 Der Lineage-Schurke will sich mit dem Artefakt aus dem Staub machen, doch das Gatling-MG ist schneller.



360 Der magische Heilbaum lädt die Energie aller in der Nähe befindlichen Spieler wieder auf.

SHADOWRUN

- » Online-Gefechte gegen PC-Spieler mit Windows Vista möglich
- » basiert auf dem gleichnamigen Pen&Paper-Rollenspiel
- » 9 Maps, 3 Spielmodi, 4 Rassen spielbar
- » kämpft mit Waffen, Magie und Technik

Xbox 360	
Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	8 von 10

SPIELSPASS 83 von 100

SimCity DS

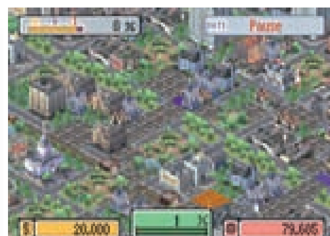
INFOS

System	DS
Entwickler	EA, Japan
Hersteller	EA
Genre	Aufbau-Strategie
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1

FAZIT

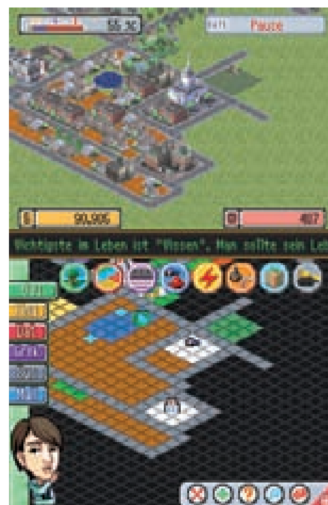
Dröge Umsetzung eines eigentlich großartigen Städtebaukastens, die zu viele Features verschlimmbessert.

DS in Aufbaustimmung: Nach "Anno 1701" in der letzten Ausgabe und neben "Die Siedler" (siehe unten) beehrt auch die Mutter aller Städte-Baukästen Nintendos Handheld. "SimCity DS" steuert Ihr – kaum überraschend – vorwiegend mit dem Stylus. Im oberen Bildschirm begutachtet Ihr in zwei Zoomstufen und recht zweckmäßiger Optik Eure angehende Metropole, unten steckt Ihr im Pausenmodus Wohn, Gewerbe- und Industriegebiete ab, baut Straßen und Kraftwerke. Die Zoomstufen sind dabei recht unglücklich gewählt: Entweder seid Ihr nah am Geschehen und habt keinen Überblick, oder zu weit weg, um kleine Bauwerke vernünftig positionieren zu können. Lasst Ihr nach der Planungsphase die Zeit weiterlaufen, füllen sich die Baugründe mit Gebäuden und Bewohnern, diese äußern schon bald Bedürfnisse nach mehr Sauberkeit, Bildung oder Grünanlagen. Den Wirkungsradius der benötigten Einrichtungen könnt Ihr nur umständlich aus einer Grafik ableiten, was zu häufigen Fehlplanungen und unzufriedenen Bürgern führt.



DS Nach dem Alienangriff müsst Ihr dieses Ruinenfeld wieder aufbauen.

Je nach Vorliebe habt Ihr als gefrusteter Bürgermeister wenigstens die Wahl zwischen unterschiedlichen Ratgebern, diese geben bei Berührung mehr oder minder sinnvolle Kommentare ab. Alten Bürgermeister-Hasen wird das Naturkatastrophen-Menü fehlen, Feuersbrünste, Tornados oder Alienangriffe passieren ausschließlich zufällig. Dafür dürft Ihr in etlichen Minispielen Feuer auspusten oder Riesenaffen abschießen. Neben dem freien Spiel stehen auch Rettungs-Szenarien zur Auswahl, bei denen Ihr z.B. eine zerstörte Stadt aufbaut. *mw*



DS Aller Anfang ist square: Auf dem Raster plant Ihr die ersten Viertel.

Max Wildgruber

Ich bin ein Fan des grandiosen "SimCity 3000" für PC. Die DS-Fassung brauche ich nicht. Nachdem mich die pixelige Grafik unschön empfing, wurde ich durch die stressfreie, aber fummelige Planungs-Phase halb versöhnt. Doch warum sehe ich den Einflussradius wichtiger Gebäude nicht vernünftig auf dem Schirm? Warum darf ich eine fertige Stadt nicht selbst zerstören, sondern muss auf Zufalls-Katastrophen im unpassendsten Augenblick warten. Die aufgesetzten Minispiele habe ich außerdem alle schon bei "Wario Ware" gesehen.

SIMCITY DS

- » freies Spiel oder Rettungs-Szenario
- » Städtebau per Stylus im Pausen-Modus
- » 2 Zoomstufen und Zeitraffer
- » diverse Berater stehen zur Wahl
- » zufällig auftretende Katastrophen und typische DS-Minispiele

SPIELSPASS

DS	
Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	–
Grafik	4 von 7
Sound	5 von 10

58 von 100

Die Siedler

INFOS

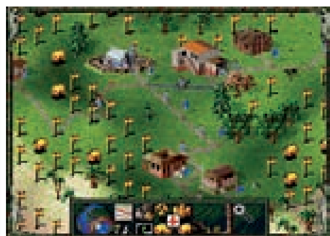
System	DS
Entwickler	Blue Byte, Deutschland
Hersteller	Ubisoft
Genre	Aufbau-Strategie
Termin	26. Juli
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Wuselig-charmantes Häuslebauen, dessen Grundprinzip nach wie vor Spaß macht, das aber an üblem Schluckauf leidet.

1996 war Deutschland einig Siedlerland. "Die Siedler 2" der Düsseldorfer Blue Byte zauberte eine Schar putziger Pummel-Pioniere auf den Bildschirm, die unter Spielerführung eine Karte nach der anderen vollbauten.

Im Zuge der umfassenden DS-Besiedlungswelle von Aufbauspielen gibt Ubisoft den niedlichen Kerlchen nun eine neue Heimat auf dem DS. Der Spielinhalt bleibt genau wie anno 1996. Lediglich das Disketten-Symbol des Speicherbildschirms wurde durch eine DS-Karte ersetzt, ansonsten gibt es Siedeln wie eh und je: Gelbe Einblender zeigen, wo Ihr die in drei Größenstufen gestaffelten Häuschen hinbauen dürft. Bauplätze für Holzfäller, Fischerhütten, diverse Handwerksbetriebe oder Kasernen werden mit blauen Fähnchen gekennzeichnet. Erst wenn Ihr diese ans Straßennetz anbindet, fangen Eure emsigen Siedlerburschen an, Bretter und Steine anzuschleppen, und vom einfachen Holzgerüst wächst das fertige Gebäude empor. Eine fertige Siedlung umfasst neben diversen Lebensmittel-Herstellern dann etliche Bergwerke, einen Schmied und Militärbaracken, die Euer Einflussgebiet vergrößern. Gebäude etwaiger Mitsiedler werden einfach planiert.



DS Idyllisch: Grüne Wiesen und Wäldchen laden zum Siedeln ein.

Eine Kampagne erzählt die Siedlungs-Geschichte von Römern, Wikingern und Asiaten, im freien Spiel bestimmt Ihr die Rahmenbedingungen. "Die Siedler" wird überwiegend mit dem Stylus gesteuert, was theoretisch gut funktioniert. Leider krankt die Umsetzung an massiven Rucklern, die das ansonsten nette Siedeln nur für echte Fans erträglich machen. Alle anderen greifen zum DS-"Anno 1701". *mw*



DS Oben: Das Sägewerk braucht mehr Holz. Unten: Erntedank!

Max Wildgruber

Was wäre das für ein Siedel-Sommer geworden! Wenn sich Ubisoft nur ein wenig mehr Mühe bei der technischen Umsetzung gegeben hätte. Dass butterweiches DS-Scrolling funktioniert, beweist "Anno 1701". "Die Siedler" kranken aber leider an akutem Grafik-Schluckauf. Was nützt mir das zeitlose Spielprinzip und die passable Steuerung, wenn ich mein Dörfchen als holprige Diashow präsentiert bekomme? So macht das leider nur begrenzt Spaß und ist wirklich nur für Fans empfehlenswert!

DIE SIELDER

- » drei Völker im Siedel-Wettstreit
- » Einblendung von Baumöglichkeiten
- » zwei Zoomstufen und Zeitraffer
- » Siedeln per Stylus-Point'n'Click
- » hoher Wuselfaktor
- » zahlreiche Karten für 'Freies Spiel'-Modus

SPIELSPASS

DS	
Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	-
Grafik	5 von 7
Sound	5 von 10

69 von 100

Shadow Hearts: From the New World

INFOS

System	PS2
Entwickler	Nautilus, Japan
Hersteller	Ghostlight / THQ
Genre	Rollenspiel
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1

FAZIT

USA mal anders: Durchgeknallte Helden in einem okkulten RPG mit bewährtem 'Judgement Ring' Kampfsystem.



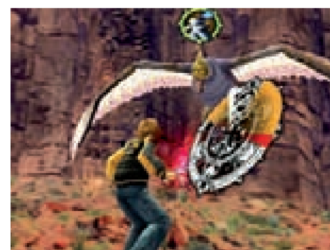
PS2 Johnny nutzt ein Bowie-Knife mit knallrotem Jet-Stream als Standardwaffe.

"Shadow Hearts: Covenant" gehörte für viele zu den besten Rollenspielen der PS2: Kruder Humor, eine wendungsreiche Mystery-Geschichte und ein hervorragendes Rundenkampf-System begeisterten Rollenspiel-Kenner in aller Welt. Eine neue Welt tut sich nun für den mit Spannung erwarteten dritten Teil des okkulten RPG-Epos auf, denn "Shadow Hearts: Fom the New World" kommt nach Europa. Weiterhin komplett in Englisch, lohnt die Anschaffung aber nur für Rollenspieler ohne Import-Quelle, die den substanziell überlegenen Vorgänger nicht mehr sehen können.

US of Abgefahren

Die Handlung des Vorgängers wird vom dritten Teil weitgehend ignoriert, die neue Hauptfigur heißt Johnny Garland, 16 Jahre, Privatdetektiv, wohnhaft in einer USA-Parodie. Glücklicherweise hat Johnny mit dem Indianer-Medium Shania eine mächtige Mutterfigur an der Seite, die ihm beim Lösen okkulter Kriminalfälle behilflich ist. Der Rest der Truppe gehört mehr oder weniger der Gattung Witzfigur an: Außer dem muskelbepackten Indianer Natan stoßen noch eine Vampirin mit Essstörung, ein bizarrer Möchtegern-Ninja namens Frankie und eine Kung-Fu-Katze zu Johnnys Truppe. Gar nicht lustig zeigen sich dagegen die dämonischen Feinde, die wie aus einer Gruselgeschichte von HP Lovecraft entsprungen scheinen. Ein verrückter Professor, der wie ein Klon des Pinguins aus "Batman Returns" aussieht, öffnet Fenster in eine Höllendimension und ruft von dort Missgeburten der glitschigen Art herbei.

Gottlob werden die zahlreichen Rundenkämpfe nach wie vor mit dem serientypischen 'Judgement Ring'-System abgewickelt. Ob Nahkampfangriffe, Magie und Itembenutzung: Erfolg und Niederlage hängen davon ab, ob Ihr einen kreisenden Zeiger auf bestimmten Feldern des jeweiligen Ringes stoppt. Dabei hat jeder Held seinen eigenen, frei belegbaren Ring, auf dem Ihr nach und nach breite orange Zonen für normale Angriffe und schmale rote Streifen für kritische Treffer anlegt. Präsentiert wird "Shadow Hearts 3" auf höchstem Niveau, 3D-Kulissen und Renderszenen begeistern. *mw*





PS2 Sämtliche 'Judgement Rings' lassen sich variantenreich anpassen.



PS2 Trotz matschiger Texturen wirken die 3D-Areale stimmungsvoll.



Max Wildgruber

Das dritte Schattenherz hat leider einige Rhythmus-Störungen, ist aber insgesamt immer noch ein Top-Titel. Dass die Gewichtung im Vergleich zum Vorgänger klar zum Klamauk tendiert, ist Geschmacksache und immerhin unterhaltsam. Auch Kampfsystem und Präsentation stimmen. Der Koyote liegt im Dungeondesign und in der Story begraben: Gerade im späteren Verlauf wird diese zunehmend lückenhaft, künstlich gelängte Baukasten-Dungeons bringen Langeweile. Trotzdem immer noch empfehlenswert weil lustig und sehenswert.



PS2 Der Letzte macht das Licht aus: Im Untergrund des Arkham College illuminiert Johnny sich den Weg mit hübschen Schlagschatten und Blendenflecken.

SHADOW HEARTS FROM THE NEW WORLD

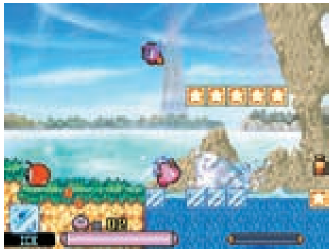
- » Rundenkämpfe mit Action-Feeling durch 'Judgement Ring'-System
- » total durchgeknallte Charaktere machen erfrischende Blödelstimmung
- » 3D-Areale mit starren Kamerawinkeln
- » zahlreiche Rendersequenzen und Szenen in Spielgrafik erzählen die Story

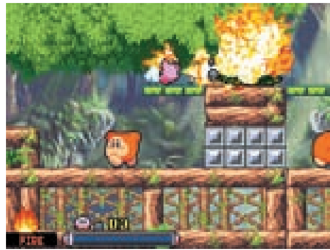
PlayStation 2

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	-
Grafik	5 von 6
Sound	8 von 10

SPIELSPASS 80 von 100

Kirby: Mouse Attack


DS Cool: Mit Eurem Frost-Atem zaubert Ihr eine Eisschicht aufs Wasser.


DS Hot: Als Feuerspeier setzt Ihr die Umgebung in Brand.

INFOS

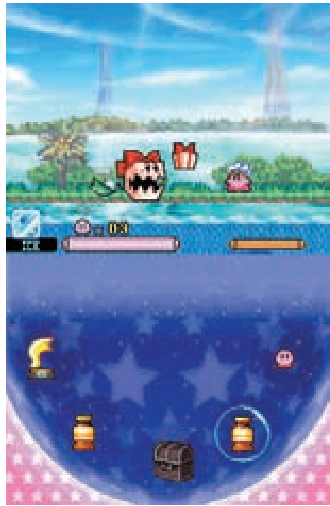
System	DS
Entwickler	HAL, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Jump'n'Run
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

FAZIT

Bezaubernder Auftritt des kugelrunden Verwandlungskünstlers – Hüpfprofis fühlen sich aber unterfordert.

Nintendos wandelnder Staubsauger ist der süßeste Videospielcharakter, den die Welt je gesehen hat. Spaß versteht er hingegen nur begrenzt – vor allem wenn es ums Essen geht. Das stellt er in "Mouse Attack" eindrucksvoll unter Beweis: Weil ein Schurke ihm beim Picknick ein Erdbeertörtchen entwendet (welch barbarische Tat!), nimmt er die Verfolgung durch acht quietschbunte Welten auf.

Der DS-Auftritt des knuffigen Knödels konzentriert sich auf die Stärke der Serie – das Kopieren von Gegnerfähigkeiten. Wie in den Vorgängern (den ersten Game-Boy-Teil ausgenommen) inhaliert Ihr dazu umherwuselnde Gegner. Allerdings nimmt Kirby die Fähigkeit des Appetithappens nun nicht mehr automatisch an, sondern lässt ein Item in den unteren DS-Bildschirm (quasi Euer Mageninhalt) plumpsen. Das gibt Euch die Möglichkeit, mehrere Verwandlungen (bis zu fünf) zu bunkern und bei Bedarf via Stylus-Klick abzurufen. Oder Ihr erschafft durch die Kombination zweier Items eine


DS Auf dem unteren Screen mixt Ihr Gesundheitstränke und Fähigkeiten.

neue Fähigkeit. So mutiert der Nimmersatt z.B. in einen Autoreifen und rollt Widersacher platt, oder er hebt in UFO-Form ab und verschießt Laserssalven. Sehr schön, dass Ihr etwa als Feuerspucker Büsche abfackeln und so Schätze freilegen könnt.

Nicht störend, aber auch nicht wirklich einfallsreich sind die ständigen 'Mouse Attacks', bei denen Euch eine Räuberbande die ergatterten Kostbarkeiten abnimmt – das lasst Ihr Euch natürlich nicht gefallen und holt sie Euch zurück. Die Mäusetruppe ist allerdings hartnäckig und versucht es in jedem Level aufs Neue. Die Minispiele, bei denen Ihr Euch beispielsweise beim Wettfressen duelliert oder gegenseitig von einer Plattform schubst, sind nett, motivieren aber nur kurzfristig. *ak*

André Kazmaier

Kirby hat's einfach drauf: Nach dem spaßigen "Power Paintbrush" gelingt ihm nun auch der Hüpfspiel-Einstand. Neben dem bewährten Spielprinzip gefallen mir vor allem die erhöhte Interaktion mit der Umgebung und die Möglichkeit der Item-Aufbewahrung und -Kombination. Dank des niedrigen Schwierigkeitsgrades das perfekte Geschenk für Kinder und Junggebliebene.

KIRBY: MOUSE ATTACK

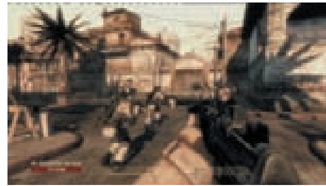
- die Jump'n'Run-Premiere von Kirby auf dem DS
- acht bonbonfarbene Welten
- über 25 Verwandlungen
- 3 Minispiele für bis zu vier Teilnehmer
- neue Touchscreen-Funktion zum Auswählen von Metamorphosen

SPIELSPASS DS: **75** von 100

DS	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	5 von 7
Sound	6 von 10

Rainbow Six Vegas

Lange hat's gedauert, nun dürfen auch PS3-Besitzer Las Vegas von Terroristen befreien. Ihr dirigiert zwei clevere Teamkameraden über ein einfach zu bedienendes Befehlssystem (Knopfdruck genügt) durch luxuriös modellierte Casinos, staubige Straßen und industrielle Anlagen. Inhaltlich und optisch ist das Storyabenteuer bis auf kleine Zusätze identisch mit der Xbox-360-Version. Beispielsweise steuert Ihr die Snake-Kamera durch Schwenken des Sixaxis-Controllers,



was aber viel Feingefühl erfordert. Mehr Neuheiten gibt's offline bei der 'Terroristenjagd' (in der Einzel- sowie Koop-Version) und dem herausragenden Online-Modus: Hier warten neue Spielvarianten und Karten auf den PS3-Besitzer. *jw*

INFOS

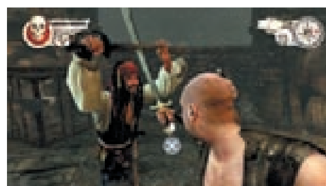
System	PS3 / 360
Entwickler	Ubisoft Montreal, Kanada
Hersteller	Ubisoft
Genre	Ego-Shooter
Termin	im Handel
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1-16

SPIELSPASS PlayStation 3: **88** von 100

PlayStation 3	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	8 von 10

Pirates of the Caribbean

Auch auf der PS3 gibt's die Piraten der Karibik mit abwechslungsreicherem Spielprinzip als auf alten Konsolen: In der Gestalt von Jack Sparrow, Will Turner und Elizabeth Swann kämpft und klettert Ihr Euch durch Teil 2 und 3 der "Pirates of the Caribbean"-Filme (leider ohne Original-Synchronisation). Während die trägen Fechtduelle gegen Scharen von Gegnern ohne viel Tiefgang auskommen, besitzen die "Prince of Persia"-inspirierten Klettereien mehr Pfiff. Hier nutzt Ihr auch die Bewe-



gungssensoren des Sixaxis-Controllers, um beim Balancieren über Balken das Gleichgewicht zu halten. Optisch gefallen die detaillierten Figuren und hübschen Hintergründe – allerdings ruckelt die PS3-Version merklich mehr. *jw*

INFOS

System	PS2/PS3/360/Wii/PSP/DSi
Entwickler	Eurocom, England
Hersteller	Disney Interactive
Genre	Action-Adventure
Termin	im Handel
USK	ab 12 Jahren
Spieler	1-2

SPIELSPASS PlayStation 3: **65** von 100

PlayStation 3	
Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	6 von 10

Brothers in Arms DS

Außen hui, innen so lala: Ubisofts Weltkriegs-Shooter sieht famos aus, spielerisch hapert's jedoch an vielen Stellen. Geführt von einem redefreudigen Kommandanten und grünen Markierungen ballert Ihr Euch aus der Third-Person-Perspektive durch 16 Missionen. Seid Ihr zu Fuß unterwegs, macht das taktikfreie Gebolze Laune. Müsst Ihr Euch dagegen ans Steuer eines Jeeps



oder gar Panzers klemmen, hört der Spaß aber schnell auf: Ihr zuckelt mit hakeligen Kontrollen durchs 3D-Gelände, bleibt an winzigen Kanten hängen und führt dröge Shootouts mit nicht gerade hellen Nazis. Schade um die tolle Optik! *os*

INFOS

System	DS
Entwickler	Gearbox, USA
Hersteller	Ubisoft
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 16 Jahren
Spieler	1-4

SPIELSPASS DS: **52** von 100

DS	
Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	6 von 7
Sound	7 von 10

Ninja Gaiden Sigma

INFOS



System	PS3
Entwickler	Team Ninja, Japan
Hersteller	Eidos
Genre	Action
Termin	im Handel
USK	ab 18 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Hübsch aufbereitete Schlachtplatte mit raffiniertem Kampfsystem – nur der deftige Schwierigkeitsgrad liegt schwer im Magen.



PS3 Einer von vielen Bosskämpfen: Dem gigantischen Fossil haut Ihr voll auf die Knochen.

Meine Finger klammern sich um den Schaft des Katana. Um mich herum fünf Samurai, deren Klinge mindestens so scharf ist wie ihr Verstand. Ihr Ziel: mein Kopf. Plötzlich geht es blitzschnell – einer von ihnen reißt das Schwert über den Schädel und lässt es auf mich herabschnellen... klong! Stahl trifft auf Stahl – Angriff abgewehrt. Jetzt gehört er mir, mit einem Gefühl der Überlegenheit will ich dem Krieger den Todesstoß verpassen. Doch auf einmal... ein Stich von hinten. Verdammt, sein Kollege hat mir das Katana in den Rücken gebohrt! Langsam sinke ich zu Boden. Das war's. Tot. Game Over.

Fortsetzen?

Diese Frage bekommt Ihr bei "Ninja Gaiden" oft gestellt, sehr oft. Auch wenn Ihr bereits beim "God of War" in die Schule gegangen seid – dieses Spiel funktioniert anders. Hier stellt jeder Feind zu jedem Zeitpunkt eine Gefahr dar. Hier wartet niemand, bis Ihr seinen Kollegen abgemetzelt habt. Stattdessen kreisen Euch die schlauen Gegner ein und dreschen schon mal zu dritt oder viert gleichzeitig auf Euch ein.

Was anfangs frustrierend ist, entwickelt sich mit der Zeit zur großen Stärke der feudalen Keilerei. Lernt die Attacken der Kontrahenten zu lesen, blockt sie ab, platziert Euch strategisch klug im Raum und passt die eine Millisekunde ab, in der Ihr Eure Klinge unbeschadet durchs feindliche Fleisch ziehen könnt. Schwer zu meistern, dafür aber extrem befriedigend. Kennern der "Nina Gaiden"-Serie dürfte das vertraut vorkommen. Ebenso wie das komplette Spiel – das ist nämlich eine Neuauflage des Xbox-Klassikers "Ninja Gaiden Black", das seinerseits wiederum eine überarbeitete Fassung von "Ninja Gaiden" (ebenfalls Xbox) ist. Ein Remake eines Remakes also.

Warum jedoch die Kameraführung, die oftmals den eigenen Charakter verschluckt, nicht überarbeitet wurde, wissen wir nicht. Dafür gibt's jetzt drei neue Helden: Amazone Rachel und ihre zwei überdimensionierten Möpse. Die beißen zwar nicht, springen dafür aber unkontrolliert herum, während Ihr die Streitaxt schwingt. Eine spielerische Offenbarung sind die drei neuen Abschnitte mit der Leder-Domina zwar nicht, stellen aber immerhin eine nette Dreingabe für Kenner des Originals dar.

Grafisch sieht man dem Spiel seine Xbox-Herkunft hier und da an (z.B. in der nüchtern texturierten Stadt), insgesamt wird die Ninja-Mär aber sehr stimmungsvoll präsentiert. Stimmungskiller sind dagegen die Rücksetzpunkte: Nach dem Game Over geht es immer zurück zum letzten Speicherpunkt – das nervt! *ak*



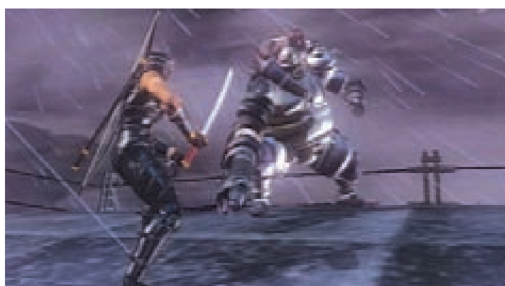
PS3 Neuzugang Rachel steuert sich zwar nicht so dynamisch wie ihr Kollege, dafür macht sie mit ihrem Beil kurzen Prozess mit den Monstern.

André Kazmaier

Die ersten Stunden mit "Nina Gaiden Sigma" sind beschwerlich. Erst wenn Ihr wie ein echter Ninja fühlt und kämpft, offenbart sich Euch die spielerische Brillanz der Schwertschwingerei. Leider wird einem der Spaß durch die vermurkste Kameraführung und die nicht zeitgemäßen Rücksetzpunkte gelegentlich verdorben. In engen Gängen wird das Geschehen zudem oft chaotisch und unfair. Wer nach einer Herausforderung sucht, greift trotzdem zu. Habt Ihr die Xbox-Vorlage daheim im Regal, überlegt Euch den Kauf aber zweimal.



PS3 Rudelbildung: Die feindlichen Samurais greifen immer in der Gruppe an – wer ihre Angriffe nicht blockt, verliert.



PS3 Regelmäßig laden größere Brocken zum Tanz – hier hilft nur die richtige Strategie.

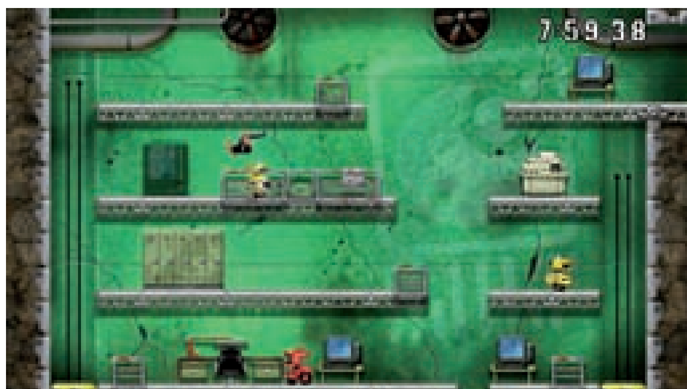
NINJA GAIDEN SIGMA

- Remake von "Ninja Gaiden Black" (Xbox)
- Kampfbraut Rachel nun in 3 Kapiteln (von insgesamt 19) spielbar
- auch neu: größere Waffenauswahl, Sixaxis-Funktion bei Magieeinsatz, dezent überarbeitete Steuerung

PlayStation 3	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

SPIELSPASS 82 von 100

Impossible Mission



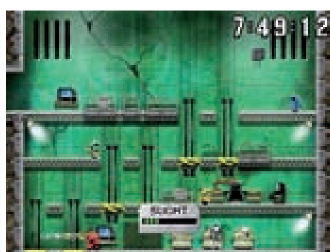
PSP Wie gut, dass das Agentenmädel athletisch ist: Den Robotern von Fiesling Dr. Elvin Atombender entgeht Ihr am besten durch einen flotten Salto.

INFOS

System	PS2 / Wii / PSP / DS
Entwickler	System 3, England
Hersteller	System 3
Genre	Action-Adventure
Termin	im Handel
USK	ab 6 Jahren
Spieler	1

FAZIT

Originalgetreue Neuauflage des Heimcomputer-Spionageabenteuers: optisch nett, spielerisch etwas antiquiert, aber gut.



DS Wer sucht, der findet: In der Einrichtung sind Puzzlestücke versteckt.

Vor rund 20 Jahren war Epyx eine ganz große Nummer: Der US-Entwickler feierte vor allem auf dem C64 Erfolge am laufenden Band mit den "Games"-Sportspielen sowie dem Agentenabenteuer "Impossible Mission". Letzteres faszinierte u.a. mit bis dahin ungesehen flüssigen Animationen und einem markerschütternden Digi-Schrei, wenn der Spion mal wieder das Zeitliche segnete.

Die Legende feiert nun ihr Comeback dank System 3, das vor einiger Zeit die Rechte an den Epyx-Titeln aufkaufte. Für die Neuauflage wurden einfache Grundregeln festgelegt: Die Technik soll auf dem heutigen Stand der Dinge sein, das Spielerlebnis aber wie damals rüberkommen. Konkret heißt das, dass "Impossible Mission" grafisch verbessert wurde (alternativ wählt Ihr die Original-C64-Grafik) und ansonsten auf alte Tugenden setzt.

So hüpft Ihr über die Plattformen der nach Zufall angeordneten Räume, in denen fiese Roboter lauern, und durchsucht Möbel nach Puzzleteilen, die Ihr in einem etwas unkomfortablen Editor zusammensetzt. Die Steuerung verlangt angesichts alter Tücken etwas Eingewöhnung, aber das sollte Euch nicht schrecken: Mit etwas Geduld seid Ihr im leider etwas kurz geratenen Abenteuer schnell Herr der Lage. *us*

Ulrich Steppberger

Da werden Kindheitserinnerungen wach: "Impossible Mission" ist die Herkunft aus der C64-Frühzeit zwar anzumerken, doch Spaß macht die hüpf- und rätsellastige Hatz immer noch. Das sichtlich mit Liebe zum Original gemachte Grafik-Update gefällt, und dass keine neumodischen Verschlimmbesserungen in den Spielablauf kamen, ist ebenso ein Lob wert. Ein gewisses Faible für Oldschool-Titel solltet Ihr aber dennoch haben, dann werdet Ihr gut unterhalten.

IMPOSSIBLE MISSION

- » auf Detailtreue bedachte Umsetzung des C64-Klassikers
- » Anordnung der einzelnen Räume zufällig
- » originale oder moderne Grafik wählbar
- » 3 Charaktere, die sich aber nur optisch unterscheiden

SYSTEM-VERGLEICH

Der unmögliche Auftrag spielt sich auf beiden Handhelds gleich gut, nur die Puzzleteile fügt Ihr per Touchscreen beim DS etwas bequemer zusammen. Dafür kommt auf der PSP die Grafik deutlich besser zur Geltung.

SPIELSPASS

PSP	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 10
Sound	5 von 10

67 von 100

SPIELSPASS

DS	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 7
Sound	5 von 10

67 von 100

Meteos: Disney Magic

Was passiert, wenn Kult auf Kommerz trifft? Dann wird man selbst in Japan schwach und schustert eine Fortsetzung zu innovativen Handheld-Knoblern zusammen, die dann auch mal bizarr gerät. So geschehen mit "Meteos", dessen jetzt im Hochkantformat zu spielender Nachfolger "Disney Magic" das Steinchenschiebe-Prinzip beibehält, aber durch jetzt mögliche seitliche Bewegungen simplifiziert. Dazu kommt eine kräftige Ladung Grafikkitsch, denn jedes der nun nur noch neun Szenarien wird in das Kleid einer Mausperium-Marke gesteckt. Das unverwüstliche Grundkonzept macht dennoch weiterhin viel Spaß, das Ur-"Meteos" ist aber besser. *us*



INFOS

System	DS
Entwickler	Q Entertainment, Japan
Hersteller	Disney Interactive
Genre	Denkspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-4

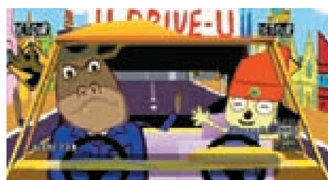
SPIELSPASS

DS	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	4 von 7
Sound	6 von 10

74 von 100

PaRappa the Rapper

Die Neuauflage des PSone-Rhythmusspiels ist mächtig in die (Baggy-)Hose gegangen. Die knapp zehn Jahre alte Grafik, die eins zu eins aus dem Original übernommen wurde, hat ja noch ihren Charme. K.o.-Kriterium ist allerdings die Knöpchfendrückerei selbst – die funktioniert nämlich nicht korrekt. Auch wenn Ihr die Tasten im richtigen Moment drückt, wird Euch oft ein Fehler angerechnet. Bei uns in der Redaktion führte das dazu, dass wir nicht über Lied zwei (von gerade einmal sechs) hinauskamen – und das, obwohl sich die gesamte Belegschaft daran versuchte. Im Easy-Mode genau das Gegenteil: Hier könnt Ihr die Töne total danebenhauen und kommt trotzdem durch. Nur die Rap-Songs sind einfach phat! *ak*



INFOS

System	PSP
Entwickler	NanaOn-Sha, Japan
Hersteller	Sony
Genre	Musikspiel
Termin	Juli
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-2

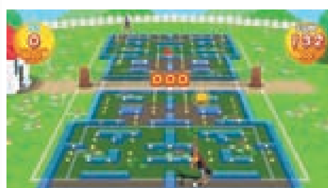
SPIELSPASS

PSP	
Singleplayer	3 von 10
Multiplayer	3 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	8 von 10

25 von 100

Smash Court Tennis 3

Um es gleich vorwegzunehmen: "Smash Court Tennis" ist keine Alternative zu "Virtua Tennis 3". Dazu ist der Spielablauf einfach zu träge. Dennoch macht die Ballklopperei vieles richtig: Im ausführlichen Training wird das sinnige Schlagsystem gut erklärt, zudem lockt eine umfangreiche Einzelspieler-Karriere inklusive Charakter-Editor. Witzig sind auch die knuffigen Minispiel-Varianten: Beim Bombentennis kann jeder Schlag der letzte sein, in der schicken "Galaga"-Variante schießt Ihr auf Raumschiffe. Ebenfalls neckisch: Sammelt auf dem "Pac-Man"-Court leckere Pillen auf. Löblich ist das Aufgebot der Originalspieler, sehr nervig hingegen der läppische Schwierigkeitsgrad – nach einer halben Stunde ist die Stufe 'Schwer' kein Problem mehr. *ms*



INFOS

System	PSP
Entwickler	Namco Bandai, Japan
Hersteller	Sony
Genre	Sportspiel
Termin	im Handel
USK	ab 0 Jahren
Spieler	1-2

SPIELSPASS

PSP	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	5 von 10

69 von 100

Test-Details

PlayStation 2											
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	Sound	16:9	60 Hz	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Harry Potter und der Orden des Phönix	74	1	–	einstellbar	einstellbar	Stereo	X	–	–	einfach	55 Euro
Naruto: Uzimaki Chronicles	56	1	–	Englisch	einstellbar	Stereo	–	–	–	einfach	50 Euro
Shadow Hearts: From the New World	80	1	–	Englisch	Englisch	Stereo	–	X	–	mittel	35 Euro
SpongeBob: Schlacht um die Vulkan-Insel	40	1-2	–	einstellbar	einstellbar	Stereo	–	–	–	einfach	35 Euro

PlayStation 3											
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	4:3 TV	Sixaxis	Festplatte	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Darkness, The	85-90	1-8	1-8	Englisch	einstellbar	Balken	–	–	–	einstellbar	60 Euro
Harry Potter und der Orden des Phönix	74	1	–	einstellbar	einstellbar	Balken	X	–	–	einfach	60 Euro
Ninja Gaiden Sigma	82	1	–	Englisch	einstellbar	X	X	X	–	schwer	65 Euro
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	65	1-2	–	einstellbar	einstellbar	X	X	–	–	einfach	55 Euro
Rainbow Six Vegas	88	1	2-16	einstellbar	einstellbar	X	X	–	–	schwer	65 Euro

Xbox 360										
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	4:3 TV	50 Hz	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Call of Juarez	75	1	2-16	Deutsch	Deutsch	Vollbild	X	–	mittel	60 Euro
Darkness, The	85-90	1-8	1-8	Englisch	einstellbar	Balken	X	–	einstellbar	60 Euro
Harry Potter und der Orden des Phönix	74	1	–	einstellbar	einstellbar	Balken	X	–	einfach	60 Euro
Shadowrun	83	1-16	1-16	einstellbar	einstellbar	Vollbild	–	Headset	einstellbar	50 Euro

Wii												
Titel	Spielspaß	Spieler offline	Spieler online	Sprache	Text	Sound	16:9	60 Hz	Progressiv	Peripherie	Schwierigkeit	Preis
Mercury Meltdown Revolution	74	1-2	–	–	einstellbar	Surround	X	X	X	Classic-Pad	mittel	50 Euro
Resident Evil 4 Wii Edition	92	1	–	Englisch	einstellbar	Surround	X	X	X	–	mittel	35 Euro

PSP								
Titel	Spielspaß	Spieler lokal	Spieler online	Game-Sharing	Sprache	Text	Schwierigkeit	Preis
Impossible Mission	67	1	–	X	Englisch	einstellbar	mittel	30 Euro
Parappa the Rapper	25	1-2	–	–	Englisch	einstellbar	einstellbar	35 Euro
Smash Court Tennis 3	69	1-2	–	X	Englisch	einstellbar	einstellbar	50 Euro
Tomb Raider: Anniversary	85	1	–	–	einstellbar	einstellbar	einstellbar	35 Euro

DS								
Titel	Spielspaß	Spieler lokal	Spieler online	Game-Sharing	Sprache	Text	Schwierigkeit	Preis
Brothers in Arms DS	52	1-4	–	–	einstellbar	einstellbar	mittel	35 Euro
Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	86	1-16	–	X	–	Deutsch	mittel	30 Euro
Impossible Mission	67	1	–	–	Englisch	einstellbar	mittel	30 Euro
Kirby Mouse Attack	75	1-4	–	X	–	Deutsch	einfach	30 Euro
Meteos: Disney Magic	74	1-4	–	X	–	einstellbar	mittel	30 Euro
Siedler, Die	69	1	–	–	–	einstellbar	mittel	35 Euro
Sim City DS	58	1	–	–	–	einstellbar	mittel	35 Euro
SpongeBob: Schlacht um die Vulkan-Insel	55	1-2	–	X	Englisch	einstellbar	mittel	35 Euro

Glossar

Fachbegriffe verständlich erklärt

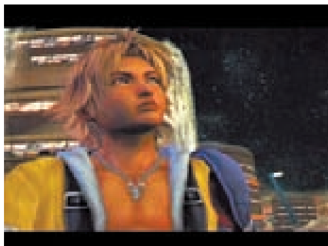
Breitbild

Alle neuen Konsolen unterstützen das Breitbild-Format im Verhältnis 16:9 (auch gern Widescreen genannt), das bei HDTV Standard ist. Ausnahme bilden einige Wii-Titel sowie Spiele für die alten Konsolen (PS2, Xbox, GameCube), die noch das klassische 4:3-Format besitzen. Sonderfall "Resident Evil 4": Während die GameCube-Fassung das 16:9-Format mittels Balken erzwingt (ganz rechts) bieten PS2- sowie Wii-Version (links) die volle Auflösung. Dabei wird ein horizontal gestauchtes Bild in 4:3 generiert, welches im 16:9-Format am TV in die Breite gezogen wird (anamorph).





50 Hz / 60 Hz



Diese Angabe beschreibt die Bildwiederholfrequenz beim Fernseher: Europäische PAL-Spiele geben 50 Halbbilder pro Sekunde (sprich: 50 Hz) aus, US- und japanische NTSC-Titel arbeiten mit 60 Halbbildern.

Aliasing



Unter Aliasing versteht man die Bildung von unschönen Pixelkanten (Treppenstufenbildung), was vor allem bei Nicht-HD-Auflösungen auffällt. Einige Spiele benutzen zur Vermeidung dieses Effekts Anti-Aliasing, das große Kontrastunterschiede zwischen Kanten interpoliert – die Folge ist aber ein unschärferes Bild und ein höherer Rechenaufwand.

Clipping

Beim Clipping werden nicht-sichtbare Objekte der Spiellandschaft einfach abgeschnitten, um Rechenzeit zu sparen. Bei unsauberer Programmierung tauchen



diese Objekte plötzlich auf oder brechen weg. Unter Clipping versteht man ebenso eine ungenaue bzw. zu tolerante Kollisionsabfrage, also das Verhalten von Spielobjekten untereinander. Häufig davon ist die Spielfigur betroffen, die komplett oder teilweise in die Umgebung eintaucht. (Bild: "DRIV3R")

Force Feedback



Unter Force Feedback versteht man die fühlbare Rückmeldung eines Spiels. In erster Linie kennen Spieler diesen Effekt von der Rumble-Funktion des Controllers (mittels Vibrationsmotoren) oder dem variablen Lenkwiderstand von Force-Feedback-Lenkrädern (Bild oben: Driving Force Pro von Logitech). Der Sixaxis-Controller der PlayStation 3 verzichtet dagegen auf jegliches Force Feedback.

Framerate

Die Framerate (dt.: Bildrate) ist eine Angabe, wie oft ein Spiel Bilder (Frames) pro Sekunde erzeugt. Eine flüssige Framerate wird ab 25 Frames/sek. erreicht. Im besten Falle entspricht die Bildrate der Bildwiederholfrequenz des Fernsehers.

HDTV

'High Definition Television' steht für die kommende Generation des Fernsehens. Die deutlich höheren Bildauflösungen (bis 1920 x 1080 Pixel) sowie der Progressive-Modus ermöglichen ein deutlich schärferes und ruhigeres Bild als bei bisherigem SD (Standard Definition; 720 x 576 Pixel). Alle neuen Konsolen unterstützen HDTV. Ausnahme Wii: Die Konsole beherrscht nur die Progressive-Ausgabe.

HUD

Die Abkürzung für 'Head Up Display' bezeichnet in der Spielewelt die auf dem Bildschirm fest verankerten Anzeigen wie Lebensenergie oder Spielstatus.

KI

Die Abkürzung KI (künstliche Intelligenz) umfasst das Verhalten und die Interaktion von Objekten und Charakteren in der Spielwelt. Das schließt aggressives Gegnergebaren bei Ego-Shootern ebenso ein wie gekonntes Fahrverhalten bei Rennspielen oder der strikte Tagesablauf von Nichtspieler-Charakteren in einem ausladenden Rollenspiel.

Mip-Mapping

Beim Mip-Mapping werden geringer und höher detaillierte Versionen einer Textur verwendet. Je nach Entfernung zum Spieler zeigt ein Objekt entweder eine hoch oder niedrig aufgelöste Fassung dieser Textur. Das spart Rechenzeit und Speicherplatz. Bei geschickter Programmierung bemerkt der Spieler vom Austausch der Texturen nichts.

Pop-Ups

Wegen eingeschränkter Rechenkapazität werden vom Spieler weit entfernte Objekte und Effekte ausgeblendet. Nähert sich der Spieler dieser Sichtgrenze, bauen sich die Objekte wieder am Horizont auf. Wenn dieser Effekt im Spiel sichtbar ist, spricht man vom Pop-Up.
Siehe auch Draw-In.

Progressive (Scan)

Während Standard-TVs nur flimmerbehaftete Halbbilder erzeugen, kommt man bei Progressive Scan in den Genuss von Vollbildern. Dadurch ergibt sich ein flimmerfreies und angenehmeres Bild.
Siehe auch HDTV.

Ruckeln

Aufwändige Grafik-Szenarien benötigen große Rechenleistung. Schafft die Hardware die Bildberechnung nicht, bricht die Framerate ein – das Spiel ruckelt anstatt flüssig zu laufen.
Siehe auch Slowdowns.

Slowdowns

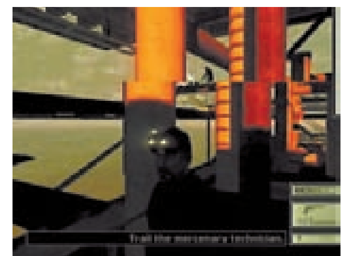
Die Ursache von Slowdowns ist die Gleiche wie beim Ruckeln: ein zu hoher Rechenaufwand. Doch anstatt zu ruckeln, verwenden manche Spiele den Kniff, den gesamten Spielablauf sprich Spieltemp zu verlangsamen.

Streaming



Darunter versteht man das gleichzeitige Auslesen von Bild-, Video- oder Spieldaten von einem Datenträger (Disc, Server oder Festplatte) und deren Verwendung im Spiel. Aufwändige Spielinhalte übersteigen die Kapazität des Arbeitsspeichers und müssen deshalb nachgeladen werden. Typisches Beispiel für Streaming ist die "Grand Theft Auto"-Reihe (Bild oben).

Tearing



Beim Tearing zerreißt das aktuell dargestellte Bild (Frame) horizontal, was meist bei schnellen Bewegungen und Kameraschwenks auftritt. Erst am Ende einer derartigen Bewegung fügt sich das Bild wieder passend zusammen. Der Grund: Der Grafikprozessor kommt mit der Darstellung der Frames nicht mehr nach.

Textur

Texturen werden wie Tapeten auf Polygone aufgezogen (Mapping) und verleihen Spielewelten ein realistisches Aussehen. Dazu verändern sie nicht nur die Oberfläche eines 3D-Objekts, sondern auch dessen Oberflächeneigenschaften. So entstehen raue oder zerklüftete Strukturen ebenso wie menschliche Gesichtszüge (Bump Mapping, Normal Mapping) oder korrekte Lichtreflexionen (Light Mapping).

ONLINE

ONLINE-NACHTEST

Forza Motorsport 2

360



360 Das Angebot an Gebrauchtwagen im Auktionshaus ist gewaltig: Nutzt die Filtermöglichkeiten bei der Suche und bestaunt tolle Lackierungen.



360 Die Gamertags Eurer Konkurrenten werden erfreulich unaufdringlich eingeblendet.

Nach vielen Online-Duellen steht fest: Was "Forza Motorsport 2" für Solospieler vor der heimischen Glotze bietet, ist nicht von schlechten Eltern – mit menschlichen Konkurrenten via Xbox Live dreht die Rennsimulation aber deutlich auf. Zwar wird ein Hauptkritikpunkt (die mäßig spannende Streckenauswahl) damit nicht behoben, doch gegen echte Kontrahenten bleibt selbst das fünfzigste Tsukuba-Rennen interessant.

An der Menüführung gibt es wenig zu meckern, die wichtigsten Informationen sind stets einsehbar und in den Auswahlkriterien bei der Suche nach passenden Matches könnt Ihr zahlreiche Details einstellen. Ein paar merkwürdige Eigenheiten haben sich aber eingeschlichen: So ist es z.B. bei den Filtern nicht möglich, die Sprachvorgabe für die Lobby auf 'beliebig' zu stellen und bei der Resultatliste werden nur zwei Partien auf einmal angezeigt – da ist ständiges Scrolling angesagt. Auch eine Anzeige der Verbindungsqualität fehlt, bei unseren Testfahrten hatten wir aber kaum Lagprobleme zu beklagen.

Für zusätzlichen Onlinespaß sorgen die vielen Optionen in "Forza Motorsport 2". Regelmäßig werden Turniere mit Qualifikationsrunden ausgeschrieben, im Auktionshaus er- oder versteigert Ihr Boliden und im TV-Kanal schaut Ihr spannende Rennen an – dieser Xbox-Live-Bonus ist uns deshalb eine Spielspaßaufwertung um zwei Prozent wert.

FORZA MOTORSPORT 2

Hersteller Microsoft

Xbox 360 — SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	8 von 10

87 von 100

FAZIT: Die flexiblen und vielfältigen Online-Optionen machen "Forza 2" noch ein ganzes Stück besser und motivierender.

KURZMELDUNGEN

GAMES • Ab dem 22. Juni könnt Ihr via PlayStation-Network PSone-Klassiker herunterladen. Das Angebot beschränkt sich zunächst auf fünf Titel – die

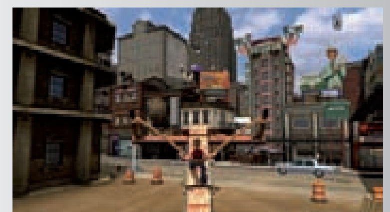


haben dafür Hitqualitäten: "Crash Bandicoot" (Bild links), "Wipeout", "MediEvil", "Jumping Flash" und "Syphon Filter". Die Retro-Games können wahlweise auf der PS3 selbst oder auf der PSP gespielt werden. Ein ausführlicher Bericht folgt in der nächsten Ausgabe.

GAMES • Taito bringt den PSP-Knobler "Exit" auf den Xbox Live Marktplatz: Der gelungene Grafikstil bleibt erhalten und neue Exklusivlevels kommen dazu, sonst ist nicht viel bekannt. Hoffentlich wird diesmal eine einsteigerfreundliche 'Zugrücknahme'-Taste eingebaut.

GAMES • Lara Croft klettert und hüpft nun doch auch auf der Xbox 360: Ab September können Xbox-Live-User die "Anniversary"-Abenteuer episodenweise auf dem Marktplatz kaufen – insgesamt kostet der Spaß etwa 30 Euro, außerdem müsst Ihr "Tomb Raider: Legend" besitzen, um die Downloads starten zu können.

GAMES • Zufälle gibt's... Kurz bevor das offizielle "Jackass"-Spiel für PS2 und PSP angekündigt wurde, präsentierte Sony beim amerikanischen Gamer's Day den auf den ersten Blick sehr ähnlichen PS3-Download "Pain". Bei Letzterem steht aber weniger der 'Igitt'-Faktor im Vordergrund. Die Entwickler setzen mehr auf Comedy-Elemente, wenn Ihr Euren Helden per Katapult durch die Gegend werft und haarsträubende Kollisionen erzeugt. Klingt bizarr und (noch) etwas eintönig, aber lassen wir uns überraschen...



TEST DOWNLOAD-SPIEL

Prince of Persia Classic

360



360 Hauptsächlich stehen zwar Sprung- und Klettereinlagen auf dem Plan, manchmal muss sich der Prinz aber auch Schwertkämpfen stellen.

Jordan Mechners Klassiker aus dem Jahre 1989 wurde optisch ordentlich aufpoliert und erinnert nun mit detaillierten Umgebungen und flüssigen Animationen an die neuen Prinzenabenteuer – nur eben in 2D. Auch spielerisch hat Entwickler Gameloft sinnvolle Korrekturen angebracht: Zwar tickt die Uhr immer noch von 60 Minuten herunter, wer länger braucht, kann die Prinzessin aber trotzdem vor der Zwangsehe mit Großwesir Jaffar retten – die anschließende Sequenz unterscheidet sich dann aber von der, die pünktliche Helden zu sehen bekommen. Anfänger dürfen sich außerdem über die neuen Checkpoints freuen, denn trotz der guten, aber nicht immer intuitiven Steuerung sterbt Ihr dank fieser Fallen und kniffliger Situationen immer noch regelmäßig – der Frust hält sich aber in Grenzen. Abgerundet wird das vorbildlich umgesetzte Prinzen-Revival durch weitere Spielmodi, die auch Profis vor Herausforderungen stellen.

PRINCE OF PERSIA CLASSIC
Hersteller Ubisoft
Preis ca. 10 Euro

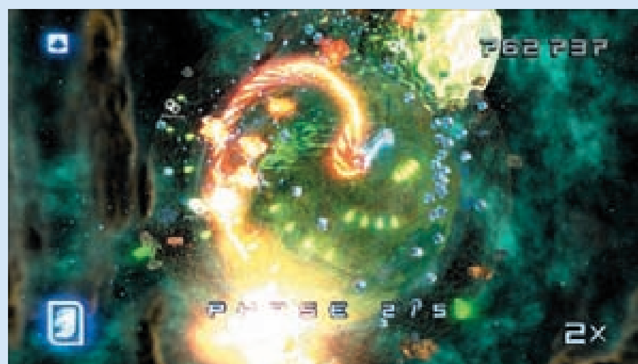
SPIELSPASS 8 von 10

FAZIT: Tolle Neuauflage des Abenteuer-Klassikers mit hübscher Grafik und sinnvollen Änderungen.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Super Stardust HD

PS3



PS3 Schwer, da den Überblick zu behalten: Manchmal stürzen unzählige Gesteinsbrocken auf Euch herunter – lasst Euch bloß nicht treffen!

Die Lawine an "Geometry Wars"-Verschnitten kommt nicht zum Erliegen, allerdings bedient sich "Super Stardust HD" auch noch anderweitig: Zu Amiga-Zeiten ging es schon mit einem fast gleichnamigen Actiontitel rund. Auf der PS3 fliegt Ihr nun via "Robotron"-Steuerung (mit dem linken Stick das Raumschiff lenken, mit dem rechten ballern) umher und feuert auf alles, was Euch zu nahe kommt. Das Besondere an "Super Stardust HD" ist die knackige Präsentation: Ihr umkreist fünf verschiedene Planeten und zerstört in der Umlaufbahn kreisende Meteoriten und Aliens. Die Kosmos-Reinigung bietet zwar nicht die spielerische Tiefe von "Blast Factor", kann aber mit verschiedenen Schussvarianten und Gegnerarten, die bei der passenden Geschützwahl schneller dahinscheiden, ebenfalls etwas Tiefgang verbuchen. Und deutlich spektakulärer als "Blast Factor" sieht's dank hübscher Planeten und fulminanter Explosionen auf jeden Fall aus.

SUPER STARDUST HD
Hersteller Sony
Preis ca. 8 Euro

SPIELSPASS 8 von 10

FAZIT: Packende und fulminante inszenierte Kosmos-Knallerei, die schnell schwer wird.

Neue Download-Spiele: Ende Mai / Anfang Juni

Spiel	Hersteller	System	Ursprung	Beschreibung	Preis	Wertung
Go! Puzzle	Sony	PS3	–	Uninspiriert inszeniertes, aber ordentliches Knobelspiel-Trio (Test in MAN!AC 06/07).	6 €	5 von 10
Joust	Midway	PS3	Arcade	Der günstige Preis macht die ungewohnte Spielhallen-Straußenjagd zum Schnäppchen.	3 €	5 von 10
Rampart	Midway	PS3	Arcade	Originelle Burgbelagerung mit kleinen "Tetris"-Einlagen, allerdings sehr altbacken.	3 €	4 von 10
Mad Tracks	D3 Publisher	360	–	Spaßige, aber extrem kurze Sammlung von Miniflitzer-Rasereien (Test auf Seite 64).	10 €	5 von 10
Pac-Man Championship Edition	Namco-Bandai	360	–	Gelungene Weiterentwicklung des Klassik-Mampfers mit größeren Labyrinthen, schnellerem Spielablauf und bunter Optik – der Preis ist trotzdem eine Frechheit.	10 €	6 von 10
Prince of Persia Classic	Ubisoft	360	Apple II	Toll gemachte und optisch gelungene Neuauflage des Abenteuers (Test auf Seite 63).	10 €	8 von 10
Rush 'n Attack	Konami	360	Arcade	Schlichter Actionscroller mit wenig Umfang, außerdem teils unfair und kurz.	5 €	4 von 10
Xevious	Namco-Bandai	360	Arcade	Legendäre Vertikalballerei, die aber ganz besonders stark gealtert ist.	5 €	3 von 10
Adventure of Lolo	Nintendo	Wii	NES	Ordentliches, etwas altbackenes Knobel-Abenteuer der "Kirby"-Entwickler HAL.	5 €	4 von 10
Balloon Fight	Nintendo	Wii	NES	Nettes Geschicklichkeitsspiel für zwischendurch, dem man sein hohes Alter anmerkt.	5 €	4 von 10
Blazing Lasers	Hudson	Wii	TurboGrafx-16	Furioser Vertikal-Shooter, der stark an "Soldier Blade" erinnert – packend!	6 €	7 von 10
Dead Moon	Natsume	Wii	TurboGrafx-16	Uninspirierte, zu leichte Horizontal-Ballerei, die außerdem ziemlich kurz ausfällt.	6 €	3 von 10
F-Zero X	Nintendo	Wii	N64	Blitzschnelle Zukunftsraserei, die grafisch sehr bieder daherkommt (Test auf Seite 65).	10 €	7 von 10
J.J. & Jeff	Hudson	Wii	TurboGrafx-16	Simpel-Jump'n'Run mit riesigen Sprites, trashigem Humor und vielen Geheimnissen.	6 €	3 von 10
Kid Chameleon	Sega	Wii	Mega Drive	Bis auf die witzigen Verwandlungen uninspirierter "Super Mario Bros."-Klon.	8 €	3 von 10
Mach Rider	Nintendo	Wii	NES	Unfaires Motorrad-Ballerspiel, das Nintendo lieber in der Mottenkiste gelassen hätte.	5 €	2 von 10
Streets of Rage 2	Sega	Wii	Mega Drive	Eines der besten, wenn nicht das beste Sidescroll-Prügelspiel (Test auf Seite 65).	8 €	8 von 10
Super Mario Bros. 2	Nintendo	Wii	NES	Ungewöhnlicher Teil der "Super Mario Bros."-Reihe – trotzdem spaßig (Test auf Seite 65).	5 €	7 von 10
ToeJam & Earl: Panik auf Funkotron	Sega	Wii	Mega Drive	Aberwitziges Jump'n'Run mit den beiden funky Aliens, das durch seine abgedrehte Story, den bestechenden Humor und die schrille Optik punktet (Test auf Seite 65).	8 €	7 von 10
World Sports Competition	Hudson	Wii	TurboGrafx-16	Olympische Knöpfchendrückerei à la "Track & Field" ohne offizielle Lizenz, die gegen CPU-Athleten schnell langweilt, gegen menschliche Kontrahenten aber ganz witzig ist.	6 €	4 von 10

Stand vom 15.06.07

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Mad Tracks

360



360 Schade: Die Rennstrecken von "Mad Tracks" sind spaßig gestaltet, aber leider gibt's davon zu wenige.

"Mad Tracks" wirkt wie eine Mischung aus dem PC-Hit "Trackmania" und "Micro Machines", ist aber mehr als nur ein Rennspiel. Zwar lenkt Ihr kleine Aufziehflitzer über Spielzeugbahnen und bestreitet Läufe, doch es gibt noch mehr zu tun: Betätigt Euch beim Auto-Billard, rempelt die Gegner vom Spielfeld, bugsiert einen Ball beim Tischfußball ins Tor und noch mehr. Das alles ist witzig und optisch passabel umgesetzt, aber vor allem eins: extrem kurz. Die 15 Szenarien habt Ihr leider im Rekordtempo erledigt, dann bleiben nur (spaßige) Mehrspieler-Runden und das Warten auf die angekündigten Download-Packs.

MAD TRACKS
Hersteller D3 Publisher
Preis ca. 10 Euro

SPIELSPASS 5 von 10

FAZIT: Witzige Sammlung an Miniflitzerrennen und -aufgaben, jedoch mit viel zu wenig Umfang.

TEST ZUSATZ-INHALTE

Call of Duty 3

360



360 Hier ist Vorsicht gefragt: Im kleinen Örtchen Rimling kämpft Ihr Euch oft durch enge Gassen.

Während die Entwicklung des vierten, in der Neuzeit spielenden "Call of Duty" bereits fleißig vorangeht, dürfen Xbox-Live-Soldaten noch einmal bei Teil 3 im Zweiten Weltkrieg ran. Das neue 'Bravo Pack' beinhaltet fünf neue Karten, von denen drei (Rimling, Seine River und Aller Haut) komplett neu sind, während das Duo Marseilles und Gare Centrale Remakes von Maps des ersten PC-Teils bzw. einer Zusatzerweiterung darstellen. Für Massengefechte taugen die Schauplätze gewohnt gut, bei dem Preis hätte es aber ruhig etwas mehr an Inhalt sein dürfen.

CALL OF DUTY 3
Hersteller Activision
Preis ca. 10 Euro

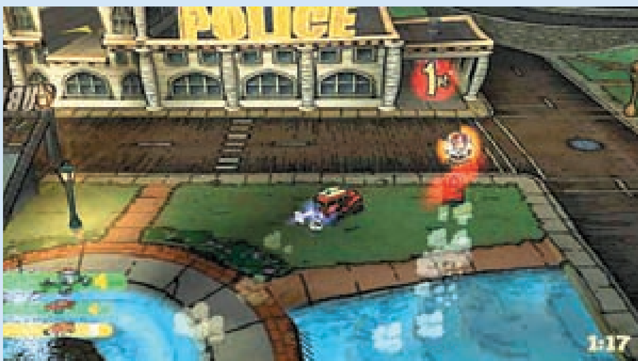
NEUERUNGEN
» 5 zusätzliche Karten
» 2 davon aus früheren PC-Episoden übernommen

LOHNT ES SICH?
Pflichtkauf
Für Fans
Uninteressant

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Calling All Cars!

PS3



PS3 Die Polizeireviere haben mehrere Anlieferpunkte für die Schurken. Je schwieriger diese zu erreichen sind, desto mehr Punkte bekommt Ihr.

David Jaffes ("God of War"-Macher) PS3-Downloadspiel ist eine Kreuzung aus "Micro Machines" und "Crazy Taxi": Ihr flitzt durch Cartoon-Städte und sammelt Passanten auf. Bei diesen handelt es sich allerdings um Sträflinge, die Ihr im Knast abliefert. Schafft Ihr das, bevor Euch die drei Kontrahenten die Beute abluchsen, gibt's Punkte. Gegen Computergegner macht das erwartungsgemäß nicht halb so viel Spaß wie gegen menschliche Gegner (online oder via Splitscreen). Schade, dass die Gangsterhatz zu chaotisch und unübersichtlich ist. Auch der Umfang geriet mit vier Maps zu mickrig.

CALLING ALL CARS!
Hersteller Sony
Preis ca. 8 Euro

SPIELSPASS 6 von 10

FAZIT: Kurzweiliger Kopfgeld-Raser mit hübscher Cel-Shading-Optik, aber chaotischem Spielverlauf.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Nucleus

PS3



PS3 Sieht eigentlich interessant aus, doch die Ballerei im Körperinneren krankt an winzigen Gegnern und teils unfairen Szenarien.

Auch "Nucleus" setzt auf das traditionsreiche "Robotron"-Grundprinzip: Ihr lenkt mit einem Knüppel während Ihr mit dem anderen feuert. Diesmal verschlägt es Euch als Sonde in das Innere eines Menschen, wo Ihr die Organe von einer mutierenden Infektion befreien sollt. Je nach Level wird drauflos geballert, manchmal müsst Ihr auch Zellen zusammenschieben oder erst bestimmte Elemente attackieren, um Superschüsse für große Viren zu kriegen. Eigentlich eine witzige Idee, doch Ärgernisse wie unnötig hektische Situationen und ein unübersichtliches Design bremsen den Spielspaß.

NUCLEUS
Hersteller Sony
Preis ca. 8 Euro

SPIELSPASS 6 von 10

FAZIT: "Robotron"-Nachfahre mit origineller Thematik, aber einigen nervigen Macken.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

F-Zero X

Wii (N64)



Wii Ganz schön was los: Um am Ende ganz oben auf dem Treppchen zu stehen, müsst Ihr Euren Gleiter an 29 Gegnern vorbeimanövrieren.

"F-Zero X" ist der Geizkragen unter den Rennspielen: Waffen gibt's keine, mit Randbebauungen wird geknausert, Texturen machen sich rar und stilvolle Charaktere lassen sich serientypisch sowieso kaum blicken. Dafür zeigt sich der futuristische Raser in zwei anderen Bereichen umso großzügiger: Zum einen ist die Geschwindigkeit hoch, zum anderen tummeln sich bis zu 30 Fahrzeuge auf dem Bildschirm. Außerdem gesellt sich zu der puristischen Flitzerei ein Boost-System, das ein Quäntchen Strategie ins Spiel bringt. Sobald Ihr nämlich auf den Turbo drückt (und so schon mal die 1.000-km/h-Grenze überschreitet), sinkt Eure Schiffsenergie. Erreicht sie Null, geht Euer Gleiter in Flammen auf und das Rennen ist verloren. Ein dosierter Einsatz der Boost-Funktion ist also ratsam – zumal Ihr auch bei Kollisionen mit der Fahrbahnbegrenzung und bei Rammattacken der Gegner Energie verliert.



Wii In der Röhre wisst Ihr oft nicht mehr, wo oben und unten ist.

Zwar machen die Strecken optisch nicht viel her, spektakulär sind sie aber trotzdem: Korkenzieher-Kurven, Loopings, Beschleunigungsfelder, Schanzen, Buckelpisten – hier ist volle Konzentration gefragt. Spaßig sind auch die Fahrten auf oder in Röhren. Bei diesen Höllenritten geht schnell die Orientierung flöten, und Anfängern dreht es den Magen um. Die werden am hohen Schwierigkeitsgrad sowieso zu knabbern haben, denn wer die späteren Strecken nicht auswendig kennt, fliegt oft von der Strecke oder wird von seinen Gegnern abgehängt – zum Glück gibt's einen einstellbaren Schwierigkeitsgrad. Wenn das nicht hilft, kann im Vierspieler-Modus immer noch gegen menschliche Kontrahenten gezockt werden. Spielerisch ist "F-Zero X" immer noch klasse, allerdings lässt sich die karge Optik nur schwer verdauen. Und außerdem bekommt Ihr für 'nen Zehner auch eine gebrauchte Version des GameCube-Nachfolgers "F-Zero GX" – und der ist heute einfach schmackhafter.



Wii Im 'Death Race' zerstört Ihr die Gegner durch Rammattacken.

F-ZERO X
Hersteller Nintendo
Preis 10 Euro

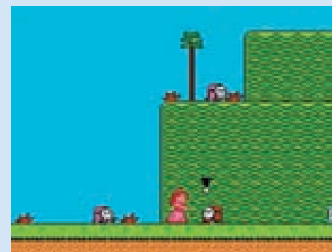
SPIELSPASS 7 von 10

FAZIT: Futuristischer Raser mit der Extraportion Geschwindigkeit – grafisch sehr nüchtern.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Super Mario Bros. 2

Wii (NES)



Die Entstehung von "Mario Bros. 2" ist genauso kurios wie der Spielablauf selbst (Details auf der DVD). Anstatt Gegner mit einem Sprung auf die Rübe auszuschalten, bewerft Ihr sie hier mit allerlei Gemüse. Von vielen wird der zweite Teil der NES-"Bros."-Trilogie wegen des unkonventionellen Spielablaufs geächtet. Ein Fehler, denn das Spiel ist besser als sein Ruf: Witzige Gegner, ordentliches Leveldesign und mehrere Charaktere (Mario, Luigi, Peach und Toad) machen es zu einem vergnüglichen Hüpfspiel.

SUPER MARIO BROS. 2
Hersteller Nintendo
Preis 5 Euro

SPIELSPASS 7 von 10

FAZIT: Kein Geniestreich wie "Super Mario Bros. 3", aber ein unorthodoxes Hüpfspiel mit Charme.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

Streets of Rage 2

Wii (Mega Drive)



Mit "Streets of Rage 2" wartet einer der besten Straßenprügler auf den Download. Im Vergleich zum Vorgänger wurden zwar 'nur' Detailverbesserungen durchgeführt, die sind dafür allesamt sinnvoll. So verfügen die vier Charaktere über individuelle Moves und Spezialattacken. Außerdem wurden Animationen und Grafik verfeinert. Am meisten Spaß machen die Dauer-Dreschereien natürlich mit einem Freund – auch wenn's hier etwas chaotisch zur Sache geht und man sich oft gegenseitig auf die Rübe haut.

STREETS OF RAGE 2
Hersteller Sega
Preis 8 Euro

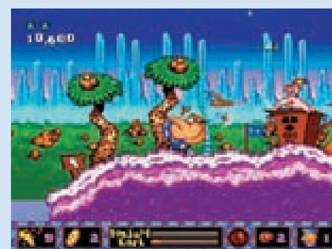
SPIELSPASS 8 von 10

FAZIT: Noch besser als Teil 1: Für Sidescroll-Prügel-Fans das Spiel ihrer Träume.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

ToeJam & Earl

Wii (Mega Drive)



Die mit "Panik auf Funkotron" untertitelte Hüpferei ist nicht unbedingt die Definition eines guten Spiels. Dazu ist allein schon die Steuerung zu schwammig. Dieses Manko macht das Jump'n'Run aber durch seine brüllend komische Inszenierung locker wett. Um unerwünschtes Menschengesindel einzufangen, durchstöbert Ihr Euren Planeten Funkotron und schließt die Störenfriede in Einmachgläser (!) ein. Dazwischen gibt's unter anderem Beatbox-Einlagen, Trampolinspringen und verquere Dialoge – abgedreht!

TOEJAM & EARL: PANIK AUF FUNKOTRON
Hersteller Sega
Preis 8 Euro

SPIELSPASS 7 von 10

FAZIT: Virtueller Drogentrip: bizarr, bunt und belustigend – spielerisch allerdings nur okay.

IMPORT



HORROR-KOFFER

MERCHANDISE • Ein weiteres Sammlerstück für alle "Resident Evil"-Fanatiker: Egal, ob als Spielekiste oder Schmink-Köfferchen – die originelle Umbrella-Aluminiumbox ist seit 31. Mai erhältlich; leider mal wieder nur im japanischen Online-Handel. Für knapp 30 Euro erhaltet Ihr die Box (21 x 36 x 19 cm) inklusive Schlüssel, Aufkleber und zwei Klebeband-Rollen – zum Absperren Eurer Zockerbude!



MUSIKALISCHES RPG

GAMES • Bandai Namco beglückt die Rollenspiel-unterversorgte Xbox 360 mit einem märchenhaften Abenteuer. "Trusty Bell: Chopin no Yume" spielt in einer Fantasywelt, in der sich alles um den im Alter von 39 Jahren verstorbenen Pianisten Frédéric Chopin dreht. Der Titel sahnte in der japanischen Spielezeitschrift Famitsu die Traumwertung 36 (von 40) Punkte ab. Eine Veröffentlichung in den USA ist bereits sichergestellt (am 17. September als "Eternal Sonata", siehe Cover rechts), die Bestätigung eines PAL-Termins steht leider noch aus.





360 Bildschön: "Trusty Bell" punktet mit traumhaften Hintergründen.

DEUTSCHES LIEDGUT?



SOUNDTRACK • Hersteller japanischer Rollenspiele und deren Soundtracks beweisen einmal mehr ihre Liebe zur deutschen Sprache: Während die CD "Atelier Series & Mana-Khemia Vocal Collection Volkslied 2" lediglich mit teutonischem Titel auf sich aufmerksam macht, finden sich auf "Vielen Dank Masashi Hamauzu" (Original-Name im japanischen Handel) zahlreiche Tracks mit deutschem Namen. Zu den Highlights aus dem Schaffenswerk des beliebten Square-Enix-Komponisten Hamauzu (oberes Bild) zählen 'Maiglockchen', 'Feldschlacht V', 'Eisblauer Himmel', 'Abschiedskusschen', 'Waldchen' und 'Splitter von Traurigkeit'.

NINTENDOS HELDEN IN PLÜSCH

MERCHANDISE • Banpresto mag Nintendo: Der Spielzeug-Gigant macht sich die Beliebtheit der DS-Megaseller "New Super Mario Bros." und "Animal Crossing: Wild World" (beide über vier Millionen verkaufte Einheiten in Japan) zu Nutze. Zum kleinen Preis gibt's beliebte Helden wie Tom Nook in Plüsch, Mario-Fans hängen sich Lebenspilze an den Schlüsselbund oder stellen sich Fragezeichenblöcke ins Regal. Bald wird es sogar die Stoff-Mützen vom Star-Klempner und dessen Bruder Luigi zu kaufen geben.





10 IMPORTANT IMPORTS

DIE INTERESSANTESTEN US- UND JAPAN-VERÖFFENTLICHUNGEN

Titel	Entwickler	System	Preis	Land	Datum
Big Brain Academy: Wii Degree	Nintendo	Wii	50 €	USA	im Handel
Donkey Kong Taru Jet Race	Nintendo	Wii	50 €	Japan	im Handel
Dragon Quest Swords	Square Enix	Wii	55 €	Japan	12. Juli
Final Fantasy	Square Enix	PSP	30 €	USA	im Handel
Final Fantasy II	Square Enix	PSP	30 €	USA	24. Juli
Pokémon Battle Revolution	Nintendo	Wii	50 €	USA	im Handel
Project Sylpheed	Square Enix	Xbox 360	40 €	Japan	im Handel
Vampire Rain	AQ Interactive	Xbox 360	40 €	Japan	im Handel
Wangan Midnight	Genki	PS3	55 €	Japan	26. Juli
Zelda: Phantom Hourglass	Nintendo	DS	40 €	Japan	im Handel

IMPORT-TICKER >> +++ Eure Stimme zählt: Wer den Vertikalshooter "Raiden IV" auf Heimkonsole zocken will, kann aktiv für eine Umsetzung votieren. Gebt Eure Wunschplattform unter http://raiden.mossjp.co.jp/raiden4/arcade/opiniondemand.html an. +++ Tanz auf dem DS: Während wir im letzten Monat bereits Teil 2 getestet haben, steht für das Musikspiel "Osu! Tatakae! Ouendan" nun endlich ein Europatermin fest: "Elite Beat Agents" erscheint am 13. Juli. +++ Nachschub für die Spielhalle: Entwickler Triangle Service bringt das Shoot'em-Up "Exzeal & Shooting Gino Kentai" Anfang August in die japanischen Arcades. +++

Dawn of Mana



INFOS

System	PS2 (US-Import)
Entwickler	Square Enix, Japan
Hersteller	Square Enix
Genre	Action-Adventure
D-Termin	nicht geplant

FAZIT

Mehr Action als Adventure und insgesamt eine hohle und langweilige Hauerei.

PS2 Die bunte Kitsch-Optik erinnert frappierend an "Kingdom Hearts".

Dieser Tage reanimiert Square Enix das traditionsreiche Märchen "Seiken Densetsu" im Rahmen des plattformübergreifenden "World of Mana"-Programmes. Nach dem passablen "Children of Mana" für DS erreichte nun das erste offizielle PS2-Sequel den amerikanischen Markt und sorgte für Wirbel in der Fangemeinde. Allerdings nicht im positiven Sinne, denn "Dawn of Mana" nutzt lediglich das Setting und den bekannten Markennamen.

Anstatt den Mana-Kontinent Illusia in seiner Gänze zu erforschen, werden Euch nur Versatzstücke einer zusammenhängenden Story vorgesetzt. Diese wird zwar in hochwertig vertonten und wunderhübschen Sequenzen erzählt, wirft Euch aber von Kapitel zu Kapitel in einen neuen, abgeschlossenen Abschnitt der Welt. Globale Mana-Stimmung kommt so nicht auf, zumal das wenig flexible Wertesystem Euer Level am Anfang jedes Kapitels zurücksetzt. Der Action-Part des Abenteuers wurde dagegen unproportional aufgeblasen. In einer physikalisch korrekt reagierenden 3D-Umgebung schmeißt Ihr Fässer, Baumstämme und Felsen auf knallbunte Gegner, die daraufhin in Panik geraten und zu leicht verdaulichem Schwertfutter mutieren. In bester "Zelda"-Manier kämpft Ihr alternativ per Pflanzententakel oder elementar geladenem Fernkampf-Samen. Chaotisch, unübersichtlich und unfair geht's dabei zu. *mw*



PS2 Na, ihr Goblins? 'Ne Runde Fassreiten? Per Pflanzententakel schleudert Ihr Objekte in Gegnermassen. Zielen ist leider kaum möglich.

Testmuster von Play-Asia. www.play-asia.com

DAWN OF MANA

» erstes Mana-Abenteuer in 3D-Grafik
» Physik-Engine
» Gegner geraten in Panik

SPIELSPASS

PlayStation 2	
Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	-
Grafik	4 von 6
Sound	8 von 10

59 von 100

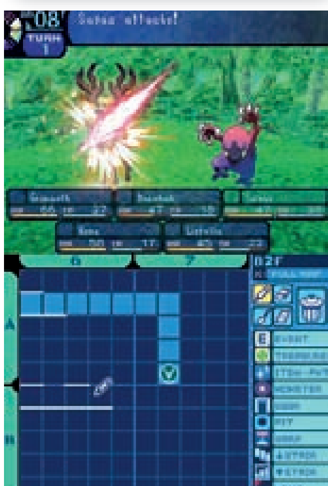
Etrian Odyssey

INFOS

System	DS (US-Import)
Entwickler	Atlus, Japan
Hersteller	Atlus
Genre	Rollenspiel
D-Termin	nicht geplant

FAZIT

Puristischer Dungeon-Crawler mit Kritzelfunktion zur Kartografierung.



DS Stirb, böser Monsterhirsch! Oben wird gekämpft, unten gekritzelt.

RPG-Klassiker wie "Wizardry" oder "Eye of the Beholder" schickten in den 1980ern Scharen begeisterter Dungeon-Meister mit Bleistift und Karoblock in diverse Kerker, denn damals wurden die Levelkarten noch persönlich gezeichnet.

Atlus ließ sich offenbar von diesen Erinnerungen an die gute alte Zeit inspirieren und entwickelte mit "Etrian Odyssey" ein DS-Rollenspiel, bei dem Ihr auf dem Touchscreen ein Labyrinth kartografiert, während Ihr Euch auf dem oberen Bildschirm Euren Weg durch das in 3D gezeigte 'Yggdrasil'-Dungeon bahnt. Dieser mystische Irrgarten tat sich urplötzlich unter dem Dörfchen Etria auf und verschluckt jetzt systematisch alle tollkühnen Abenteurer, die nassforsch genug sind, die monsterverseuchten Tiefen auf der Suche nach Ruhm, Gold und im häufigsten Falle dem eigenen Tod zu durchstreifen. So stellt auch Ihr eine fünfköpfige Truppe zusammen, registriert Euch bei der ortsansässigen Gilde und steigt hinab in den Abgrund. Hier begegnet Ihr Monsterstandbildern, die in Rundenkämpfen bekriegt werden. Ansonsten ist das hübsche Labyrinth eine recht leblose Angelegenheit, außer als braune Wirbel dargestellte Patrouille-Biester werden sämtliche Begegnungen textlich repräsentiert. Abgesehen von der angestaubten Präsentation gibt es motivierendes Dungeon-Crawling mit Charakter-Entwicklung und Karten-Kritzelei. *mw*



DS Im Gasthof zum Goldenen Wild lasst Ihr Euch von der hübschen Schankmaid die neuesten Bittgesuche der Dörfler vortragen und nehmt Quests an.

Testmuster von Play-Asia. www.play-asia.com

ETRIAN ODYSSEY

» schrittweise scrollender 3D-Irrgarten
» eigene Karten zeichnen per komfortablem Touchscreen-Kritzelblock

SPIELSPASS

DS	
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	-
Grafik	5 von 7
Sound	6 von 10

72 von 100

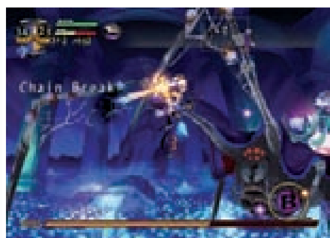
Odin Sphere

INFOS

System	PS2 (US-Import)
Entwickler	Vanilla Ware, Japan
Hersteller	Atlus
Genre	Rollenspiel
D-Termin	nicht geplant

FAZIT

Actionreiches Zeichentrick-Rollenspiel mit einmaligem Stil und epischem Umfang.



PS2 Igitt! Gwendolyn entdeckt, was die Totenkönigin unterm Rock hat.

Vorsicht Rollenspieler: Atlus hat einen Anfall akuter Kreativität! Neben dem Kritzel-Crawler "Etrian Odyssey" für DS ist es diesen Monat vor allem "Odin Sphere", das die RPG-Welt in Übersee auf den Kopf stellt! Filigrane Riesensprites hauen sich in diesem traumhaft schönen 2D-Rollenspiel Schwerter und Zauberei um die Ohren, bis die PS2 ächzt und Ihr vor Verzückung den Bildschirm küsst!

Einfach göttlich!

Die wild aus diversen Mythologien zusammengeklaute Geschichte steht ganz im Zeichen so genannter 'High-Fantasy'. Unter Halbgöttern, Walküren und Dämonenlords geht hier gar nichts! Genau so mächtig übertrieben wie die Story ist der grafische Stil, die nordischen Kämpen Brigan und Odin stampfen im Krieg gegen das Feenkönigreich Titania als bildschirmfüllende Muskelprotze mit krummen Beinchen über blutige Schlachtfelder, vulkanische Schildmaiden verwandeln sich in Glut versprühende Feuerteufel und im Reich der Toten halten modrig überwucherte Faulfratzen dampfende Kerzenleuchter empor. Dabei wirken die detaillierten Charaktere nicht wie traditionell animierte Bitmap-Sprites, sondern ähneln bemalten Pappfiguren oder Flash-Cartoons in ständiger, fließender Bewegung. So viel Pracht hat ihren Preis: Vor allem bei riesigen Endbossen und Massenkämpfen verkriecht sich die Bildrate in überaus tiefe Keller. Spielbar bleibt das actionlastige RPG trotzdem immer, denn sämtliche Schauplätze werden von der Seite gezeigt, komplexe 3D-Gebilde und somit Orientierung in der Tiefe des Raumes gibt es nicht. Ein in sich geschlossener Level-Abschnitt beginnt dabei als 'Sphäre' immer wieder von vorne, eine abstrakte Karte unten rechts zeigt mögliche Ausgänge als goldene Punkte, die Levelbevölkerung wird oben rechts per Minimap eingeblendet. Ein komplettes Kapitel besteht aus zehn bis zwanzig unterschiedlich verästelter Ringlevels. Dabei haben Eisberge, Vulkanhöllen oder Feenwälder nur je eine Hintergrundtapete, diese wirkt aber wegen vielschichtigem Parallax-Scrolling und unterschiedlicher Sphärentypen selten langweilig. So kämpft Ihr Euch durch Stages mit mehreren Wellen von Standardgegnern, besiegt Minibosse oder kauft in friedlichen Shop-Sphären ein.

Das Inventar-System wirkt mit nur einem Slot für Accessoires auf den ersten Blick simpel, fünf unterschiedliche Währungen, käufliche Zusatztaschen und vor allem zahllose Rezepte für Alchemie und Gastronomie bescheinigen dem Titel aber seinen Rang als Rollenspiel-Schwergewicht mit viel Raum zum Charakter-Ausbau. Im Gegensatz zur klassischen Helden-Party verkörpert Ihr in "Odin Sphere" nur eine Figur, dafür erlebt Ihr aber nacheinander die Geschichte mehrerer Heroen. Etwa zehn Stunden dauert ein Epos, wobei sich die Pfade der Figuren immer wieder kreuzen und beispielsweise der Krieg zwischen den Reichen von Ragnanival und Ringford aus unterschiedlichen Perspektiven gezeigt wird.

Wir sind Helden!

Nacheinander erlebt Ihr so die dramatisch tragische Geschichte der fünf spielbaren Helden. Die Charaktere unterscheiden sich vor allem im Look und ihren Hintergrund-Geschichten (Kasten), haben aber auch immer ein individuelles Spezialmanöver im Gepäck. So segelt die geflügelte Gwendolyn per Doppelsprung über die Köpfe ihrer Gegner, während Cor-



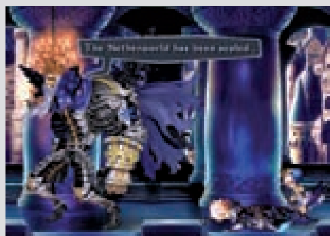
PS2 Keine Spinnerei: Pooka-Prinz Cornelius hat von Gwendolyns Einblick oben links gelernt und fackelt Queen Odette vor ihrem Strip mit Napalm ab.



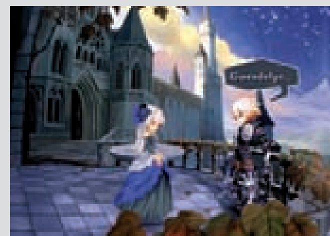
PS2 Da brennt die Luft: Beim Miniboss-Duell im Ringford-Wald lässt Gwendolyn den Bildschirm glühen. Von rechts nahen schnapsnasige Standardgegner.

FÜNF STERNE DELUXE: DIE "ODIN SPHERE"-HELDEN UND IHRE GESCHICHTEN

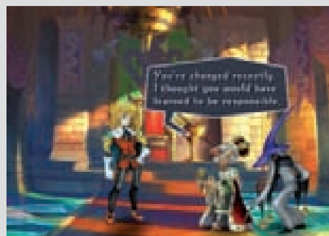
Walküre Gwendolyn wird gegen ihren Willen mit Ritter Oswald verheiratet, der früh seine Eltern verlor. Pooka-Prinz Cornelius verlor seine menschliche Gestalt und hoppelt als Karnickel umher. Dies betrübt seine Geliebte Velvet, ebenfalls eine Tochter Odins. Mercedes schließlich, die Tochter von Odins Gegenspielerin, beherrscht das Reich, dem Oswald dient.



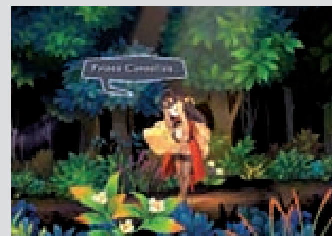
PS2 Bilderbuch der Liebesdramen. Von links nach rechts: Odin verstößt...



PS2 ...Gwendolyn und verheiratet sie mit dem düsteren Oswald.



PS2 Der arrogante Prinz Cornelius wird in ein Pooka-Karnickel...



PS2 ...verwandelt, Gwendolyns Stiefschwester verzweifelt darüber!



PS2 Taktik Hasenfuß: In Odins Festung Nebulapolis legt sich Cornelius mit Bomben schmeißenden Giftzwergen an und wird gleich Deckung suchen.



PS2 Klein, aber oho: Beim Bosskampf gegen die Königin von Ringford muss Gwendolyn alle Register ziehen und attackiert mit einem Psyphersturm.

nelius eine schwertstarrende Wirbelattacke loslassen kann. Generell sind die Echtzeit-Kämpfe sehr actionreich gehalten. Zwar habt Ihr nur je eine Taste für Waffenangriff, Springen und menügestützte Spezialmanöver. Durch einen stetig abnehmenden Ausdauer-Balken, ein einfaches Combosystem und die Möglichkeit, so genannte Psypher-Funken von getöteten Gegnern einzusaugen, bekommen die Gefechte taktische Tiefe. Hackt Ihr zu lange ohne Unterlass auf Soldaten, Salamander oder Seelenfresser, geht Euch die Puste aus und Ihr steht den nächsten Feindattacken ungeschützt gegenüber. Besser Ihr zieht Euch immer wieder auf sicheres Gebiet zurück und sammelt Eure Energie für eine weitere Angriffscombo.

Ähnlich wird der Umgang mit den violetten Psypher-Kugeln gehandhabt. Je nach Charakterlevel könnt Ihr unterschiedlich große Mengen Seelenbälle speichern und damit diverse Attacken oder Sprüche loslassen. Ist der Psypher-Pool erschöpft, saugt Ihr von verstorbenen Gegnern oder herumflatternden Schmetterlingen frische Seelenfunken ein. Allerdings seid Ihr auch dabei ohne Deckung und müsst den Vorgang häufig unterbrechen, um nicht zur leichten Beute zu werden. Noch dramatischer geht es bei den Bosskämpfen zu, denn die teils gigantisch großen Brocken stecken eine Menge weg. Hier merkt man "Odin Sphere" auch am stärksten seine Schwächen an.



PS2 Wer braucht "Atelier Iris"? Auch Gwendolyn beherrscht Alchemie und kuriert eine Vergiftung per selbst gemixtem Antidot.



PS2 Habt Ihr eine Sphäre durch, gibt's Wertung und Belohnung!

Hänge fest in ZEITLUPE!

Wenn Ihr der Königin der Toten am Ende des ersten Aktes alles entgegenwerft, was Ihr noch habt, friert die Handlung vor lauter herumsausender Skelettgeister, untoter Beleuchter im Hintergrund und per Napalmtrank losgelassener Feuerwolken fast komplett ein. Dann wird das Ausweichen zur nervenzerreißenden Geduldsprobe, denn Gwendolyn reagiert mit der Wendigkeit einer Dampflok. Spielspaßmindernd dürfte sich dieser Umstand aber lediglich auf Technik-Fanatiker auswirken, denn wenn ein ästhetischer Höhepunkt den nächsten jagt, herrscht Feierstimmung bei allen, die immer schon einmal den aparten grafischen Stil von "Das letzte Einhorn" mit der 2D-Action eines "Castlevania" mixen wollten. Wer also eine flache, aber tiefgründige RPG-Perle im 3D-Ozean bestaunen möchte und das Durchhaltevermögen für eine 40-Stunden-Handlung mitbringt, der rennt zum Import-Händler oder betet zu Odin, er möge dem Kleinod den Weg aus diesem Import-Schattenreich nach PAL-halla weisen! *mw*

Testmuster von ACME, www.acme-online.nl



PS2 Damit Sie auch morgen noch kraftvoll zuhauen können: Früchte spenden Lebensenergie.



PS2 Darf's auch etwas mehr sein? Im Pooka-Restaurant bestellte Gerichte geben zusätzliche Erfahrungspunkte!

ODIN SPHERE

- » 5 Heldengeschichten in einem Spiel
- » prachtvolle Zeichentrick-Optik
- » taktische Kämpfe voller Dramatik

PS2	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	-
Grafik	6 von 6
Sound	9 von 10

SPIELSPASS 83 von 100

Atelier Iris 3: Grand Phantasm



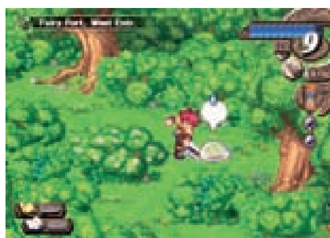
INFOS

System	PS2 (US-Import)
Entwickler	Gust, Japan
Hersteller	Koei
Genre	Rollenspiel
D-Termin	im Handel

FAZIT

Verstaubte Rollenspiel-Stangenware mit nervigem Zeitlimit, aber netten Charakteren.





PS2 Geh zurück zu "Dragon Quest": Schleimbatzen symbolisieren Gegner.

"Atelier Iris" stand bislang für altmodische, aber spaßige Rollenspiele. Klassisch, isometrisch und kurzweilig. Der dritte Teil "Grand Phantasm" fällt gegenüber den Vorgängern leider stark ab, verwechselt Kurzweil mit Hektik und altmodisch mit altbacken. Bis auf ein hübsches Renderintro und vereinzelte aufwändige Hintergründe gibt's hingeschluderte Optik aus dem RPG-Baukasten. So spurten die Helden Edge und Iris auf PSone-Niveau durch ihre Heimatstadt und lassen sich von einer Gilde in so genannte Alterworlds schicken. Surreale Parallelwelten, in denen herumlaufende Gegner zu Rundenkämpfen der ganz alten Schule einladen.

Sobald Ihr aber eine Welt betreten habt, ist Hektik angesagt, denn nach einer Weile werdet Ihr wieder rausgeschmissen! Dungeon-Erkundung unter Zeitdruck hat seinerzeit schon "Legend of Zelda: Majora's Mask" einen Teil der Fans gekostet. Durch das altbackene Leveldesign von "Atelier Iris 3" wird das Erforschen der teilweise stimmungsvollen Alterworlds zur stur mitgestoppten Trial&Error-Tortur. Wer sich davon nicht abhalten lässt, wird mit hübsch gezeichneten Charakterporträts, gut gespielten Dialogen und dem traditionsreichen Alchemielabor belohnt. Das einfache, aber spaßige Rundenkampfsystem stellt die Zugreihenfolge mit Spielkarten dar. Die kurz vor Redaktionsschluss eingetroffene PAL-Fassung testen wir im nächsten Heft. *mw*



PS2 "Hast Du mein Hündchen gesehen?" Questgeber wie dieses pummelige Mägdelein versorgen Edge und Iris mit Arbeit.

ATELIER IRIS 3

» zentrale Stadt mit Gilde, Alchemielabor und Eingängen in diverse Dungeons
» Gegner sichtbar im Dungeon

PlayStation 2 — **SPIELSPASS 60 von 100**

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	-
Grafik	3 von 6
Sound	8 von 10

Guilty Gear XX Accent Core

INFOS

System	PS2 / Wii (Japan-Import)
Entwickler	Arc System, Japan
Hersteller	Sega
Genre	Beat'em-Up
D-Termin	nicht bekannt

FAZIT

Farbenfrohes 2D-Fest mit ultra-skurrilem Heldenaufgebot und klasse Spielbarkeit.

Vor zwei Monaten prügelten wir uns durch Arc Systems "Hokuto no Ken", jetzt schlägt der Vorzeigetitel der japanischen Entwickler zurück – die "Guilty Gear"-Serie. Die neueste Version der Waffenschnetzelei hört auf den Namen "Guilty Gear XX Accent Core" und bietet wunderschöne 2D-Keilereien mit einigen der abgedrehtesten Figuren des gesamten Genres. Während die alten Haudegen Sol und Ky noch als extravagante Versionen von Capcoms Ryu und Ken durchgehen, begeistern andere Bitmap-Recken Freunde typisch japanischer Skurrilitäten: Da wäre der bizarre Sensenschwinger Testament (ein Boss im ersten "Guilty Gear"), Zato-1, der seinen Parasiten kämpfen lässt, Hexen-Gitarristin I-No sowie ein ganzer Trupp ungemein knuffiger Mädels. Bohnenstange Faust schließlich toppt alle: Der Kerl steigt mit Papiertüte über dem Kopf in den Ring, verwandelt sich auf Knopfdruck in einen Baseballspieler und taucht beim Special Move ab, um aus einer Tür hinter seinem Gegner aufzutauchen und zuzuschlagen. Das Kampfsystem ist schnell erlernt, aber nur langsam gemeistert: Einfache Specials klappen gleich, Helden des Luftkampfs werdet Ihr erst mit viel Übung – die Klasse eines "Street Fighter III 3rd Strike" wird aber nie erreicht. Die kunterbunte 2D-Optik hingegen ist für Retro-Fans ein wahrer Augenschmaus, der Umfang stimmt ebenso. Eine Wii-Version erscheint in Japan Ende Juli. *ms*



PS2 Ky gegen Robo-Ky, Mensch gegen Maschine: Der Kämpfer aus Fleisch und Blut zeigt dem Schraubenkopf, was eine Harke ist.



PS2 Oben ein Super-Special, unten der Sensenmann von "Guilty Gear".

GUILTY GEAR XX ACCENT CORE

» Premiere der 'Force Break'-Moves
» der Spielautomat erschien Ende 2006
» äußerst abgedrehte Charaktere

PlayStation 2 — **SPIELSPASS 77 von 100**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	4 von 6
Sound	6 von 10



NINTENDOS Digitaler Sekretär

Konnichi wa Deutschland, konnichi wa liebe MAN!AC-Leser!

Bevor ich zur Sache komme, möchte ich mich kurz vorstellen: Mein Name ist Mariko, ich bin 18 Jahre alt und studiere Germanistik in Tokio. Auf Wunsch der MAN!AC-Redaktion werde ich Euch auf diesen Seiten zeigen, für was der DS in Japan alles verwendet wird. Während Ihr Deutschen das Handheld fast ausschließlich als Spielgerät benutzt, ist es für mich bereits zum unverzichtbaren Helfer und Nachschlagewerk im Alltag geworden. Lange habe ich überlegt, wie ich Euch das am besten veranschauliche – die Lösung: ein Auszug aus meinem Terminplaner. Hier könnt Ihr gut erkennen, wann und in welcher Form der DS bei mir zum Einsatz kommt. Ach ja, für Deutschland ist bislang kein einziger der folgenden Titel angekündigt, hier hilft Euch nur ein Importhändler weiter.

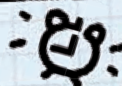


Sayonara
Eure Mariko

PS: Das Strichmännchen bin übrigens ich :-)

2007
Dienstag, 12. Juni

9.00 Nicht vergessen, den Wecker des DS auf 9.00 Uhr zu stellen!



9.30 Etwas Fitness-Training, um wach zu werden.

Mit "Nobuaki Kakuda's Kaku-chan Type Muscle Train-Navi" kein Problem!

Heute stehen Liegestütze auf dem Programm, argh...





10.30 Heute werde ich mich mit meinem neuen Lidschatten schminken.

Aber vorher sollte ich noch etwas mit "Cosmetic Paradise" üben – ich möchte ja nicht wie ein Clown herumlaufen.



Hoffentlich klappt das mit dem Schminken auch in echt so gut wie hier auf dem DS.



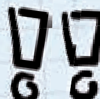
11.30 Um 12.00 geht's zur Fahrschule – das ist schon meine 28. Fahrstunde... :-(

Ich pauke vorher also lieber schon mal etwas die Verkehrsregeln mit "Simple DS Vol. 14: The Driving School"

Rote Ampeln, Vorfahrtsstraßen, rechts vor links – das ist alles so kompliziert :-(! Aber mit "The Driving School" sollte ich den Führerschein schon irgendwann packen...



12.00
13.30 Fahrschule



In Japan ist der Nintendo DS längst mehr als nur ein Spielzeug – was man dort mit der Klappkonsole alles anstellen kann, verrät Euch unsere (fiktive) Korrespondentin Mariko aus dem Land der aufgehenden Sonne. *ak*

13.30

Nach der anstrengenden Fahrstunde koche ich mir was Leckeres. Ich habe noch so viele Rezepte nicht ausprobiert...

Da läuft mir das Wasser ja schon jetzt im Mund zusammen. Mit den Rezepten aus "Shabero! DS Oryouri Navi" sollte mir ein echter Gaumenschmaus gelingen.





15.00



Genau die hab ich im Garten stehen – ob ich sie wohl richtig pflege?

Zeit für Garten und Haustiere!

Heute will ich erfahren, welche Insekten meinen Garten bevölkern und wie ich meine Blumen perfekt pflege. Außerdem will ich mehr über meine Aquariumfische wissen. Dank der "DS: Style"-Serie von Square Enix alles kein Problem!



Interessant, was alles so durch meinen Garten krabbelt...

Was meine Fische wohl am liebsten fressen und wie alt sie werden? Die "DS: Style"-Serie wird mir Klarheit verschaffen.

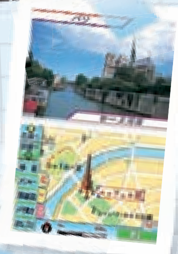


17.00



Dank "Sommelier DS" werde ich noch zum Weinexperten.

Cool, morgen geht's in den Urlaub nach Frankreich! Da kann's nicht schaden, wenn ich schon mal etwas die entsprechenden Stadtpläne aus "DS Style: World Walking" studiere. Außerdem kenne ich mich überhaupt nicht mit Weinen aus (was man in Frankreich aber sollte) – zum Glück hilft mir hier "Sommelier DS" auf die Sprünge.



Notre Dame und den Eiffelturm will ich auf jeden Fall besichtigen.

19.00

Die Franzosen sollen doch so feine Pinkel sein. Am besten ich werfe noch einen Blick in das "Watashi no Happy Manner Book" – gutes Benehmen kann schließlich nicht schaden. Hier lerne ich z.B., welche Besteckanordnung welche Bedeutung hat.



Hoffentlich bekomme ich das mit dem Besteck hin – lieber würde ich ja mit Stäbchen essen.

20.00

Für einen eventuellen Deutschlandurlaub bin ich dank der zahlreichen DS-Sprachtrainer bestens gewappnet.



Momentan habe ich zwar Ferien, aber ein bisschen Deutsch sollte ich trotzdem noch lernen. Mit "Tabi Yubisashi Kaiwachou Deutsch" kann ich meinen Wortschatz ganz einfach wieder auffrischen. Echt praktisch...

21.00



Beim Yoga kann ich perfekt abschalten.

Muss morgen früh raus! Vor dem Schlafengehen mache ich noch etwas Yoga (Übungen gibt's in "Dokodemo Yoga"). Am besten entspannen lässt es sich bei den Klassik-Klängen aus "DS Style: Classical Music".



Die Klassikmusik aus "DS Style: Classical Music" passt perfekt zum Yoga.

Meine DS-Anwendungen im Überblick

Spiel	Hersteller	Veröffentlichung (Japan)
Cosmetic Paradise	Global A Entertainment	im Handel
Dokodemo Yoga	Konami	Juli
DS: Style (Serie)	Square Enix	Sommer
Shabero! DS Oryouri Navi	Nintendo	Juli
Simple DS Vol. 14: The Driving School	D3	im Handel
Sommelier DS	Electronic Arts	Juli
Tabi Yubisashi Kaiwachou Deutsch	Nintendo	im Handel
Nobuaki Kakuda's Kaku-chan Type Muscle Train-Navi	Dorasu	Im Handel
Watashi no Happy Manner Book	Square Enix	im Handel

INTERAKTIV



Most Wanted Charts

Leser-TOP 10*				
Platz	Spielename	System	Hersteller	Genre
1 ▲	Grand Theft Auto IV	PS3 / 360	Take 2	Action
2 ▼	Super Mario Galaxy	Wii	Nintendo	Jump'n'Run
3 ▼	BioShock	360	Take 2	Action-Adventure
4 ●	Metroid Prime 3: Corruption	Wii	Nintendo	Action-Adventure
5 ▲	Halo 3	360	Microsoft	Ego-Shooter
6 ●	Mass Effect	360	Microsoft	Rollenspiel
7 (neu)	Sega Rally	PS3 / 360	Sega	Rennspiel
8 (neu)	Phantasy Star Universe: Ambition...	360	Sega	Rollenspiel
9 (neu)	Guitar Hero Encore: Rocks the 80s	PS2	Activision	Musikspiel
10 (neu)	Zelda: Phantom Hourglass	DS	Nintendo	Action-Adventure

* Bestimmt die Most Wanted Charts: Votet auf www.maniac-forum.de/forum

Manischer Moment



Niko Bellic lieferte die käsigen Köstlichkeiten zwar nicht persönlich – lecker war's aber trotzdem!

Grand Theft Pizza

Diesen Monat erhielten wir Post von Niko Bellic, dem designierten Hauptcharakter von "GTA IV". Der bot an, die gestressten (und stets hungrigen) MAN!AC-Redakteure mit einem italienischen Klassiker zu erfreuen. Nein, nicht was Ihr denkt – wir liegen nicht mit Zementschuhen am Grund eines Sees, sondern konnten uns auf reich belegte Teigfladen freuen. Anbei lag nämlich ein Pizza-Menü mit überaus attraktiven Preisen – je 0,00 Euro – sowie die Nummer des örtlichen Pizza-Services. Das sind Bestechungsversuche, wie wir sie mögen!

MAN!AC
Cybermedia Verlags GmbH
Wallbergstraße 10 ▪ 86415 Mering
info@maniac.de ▪ www.maniac.de
Leserbriefe: leserpost@maniac.de

LESERBRIEFE

BITTE SCHREIBT EURE LESERBRIEFE AN:
Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

Fragen und Antworten

Vorweg möchte ich sagen, dass ich Euer Heft super finde und deshalb seit neustem auch ein Abo habe, macht weiter so!

Nun zu meinen Fragen:

1. Auf der Heft-DVD vor dem Redesign spielte im Hauptmenü eine Melodie. Dieselbe Melodie war auch im 3D-Grafik-Bericht (mit der Ratte) im Hintergrund zu hören. Könnt Ihr mir verraten, von wem diese Melodie stammt?

2. Ich bin stolzer Besitzer aller drei aktuellen Konsolen. Nun habe ich ein so genanntes Luxusproblem. "Colin McRae DiRT" ist ja seit einigen Tagen für die Xbox 360 erhältlich. Da ich Rennspiel-Fan bin, muss ich das Spiel unbedingt haben. Eigentlich wollte ich es auf der PS3 kaufen, da die Konsole mir am meisten zusagt. Doch jetzt ist es auf unbestimmte Zeit verschoben. Also würde ich dann doch die Xbox-360-Version kaufen, wenn da nicht in meinem Hinterkopf das Hirngespinst wäre, dass die PS3-Version besser sein könnte. Was ist Eure Meinung?

3. Wieso kommen Multiplattform-Spiele immer etwas später für die PS3 als für die Xbox 360? Liegt es daran, dass die PS3 schwerer zu programmieren ist oder hat es vertragliche Gründe? Was meint Ihr?

4. Ich muss gestehen, ich bin ein Retro-Fan. Mein Wii hat schon keinen Speicherplatz mehr. Und ich liebe vor allem die Neo-Geo-Klassiker! Nun habe ich gehört, dass auch SNK Spiele auf Virtual Console bringen wird. Habt Ihr eine Ahnung, ob diese Spiele auch in Europa kommen?

Christian Stocker, via E-Mail

Vielen Dank für Dein Lob.

1. Die Musik im alten Hauptmenü stammt von Manfred Linzner. Nähere Infos bekommst Du auf www.shinen.com. Die neue Musik haben die Jungs von Remirra für uns komponiert. Zum Herunterladen gibt's die bei www.remirra.de.

2. Es ist unwahrscheinlich, dass "Colin McRae: DiRT" auf der PS3 besser aussehen wird, wie die Multiplattform-Entwicklungen der Vergangenheit vermuten lassen.

3. Weil die Entwicklerkits für die PS3 später verfügbar waren als bei der Xbox 360.

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Im Test zu "Mario Strikers Charged Football" konnte André nach einem Megaschuss nur fünf Tore erzielen. Alle anderen Spieler kassieren natürlich bis zu sechs Punkte, wenn sie die Pille versenken.

Mea Culpa: Leider ist uns bei den Most Wanted Charts ein Layout-Malheur passiert: Die Reihenfolge Eurer favorisierten Spiele ist zwar korrekt, die Angabe, auf welchem Platz sich das Spiel im Vormonat befunden hat, ist es aber nicht.

BEST OF MAN!AC-FORUM

»Auf das Teletubbie-Geblubber war ich vorbereitet, aber dass sich die komplette Story im Intro quälend langsam mit Textbausteinen erklärt, hat mich halb wahnsinnig gemacht. Wenn ich noch einen Textbaustein lesen muss, WEEHHE... ich lauf Amok. Die 'Mute'-Taste ist seit 10 Minuten gedrückt, hält ja keiner aus. Wann fängt denn das Spiel an?«

Steppenwolf über das zähe Intro von Okami

»Nachdem meine Launchkonsole sich nach einem Jahr verabschiedet hatte, habe ich seit Mitte Januar eine Austauschkonsole. Diese hat sich gestern nach einem halben Jahr auch wieder verabschiedet.«

Snag über seinen Ärger mit der Xbox 360

4. Offizielle Infos gibt es zwar nicht, wir vermuten allerdings schon, dass Neo-Geo-Spiele kommen werden. Immerhin gibt es auch Spiele der bei uns nahezu unbekannten TurboGrafx-16-Konsole.

Videos für Erwachsene

› Ich freue mich schon lange auf Spiele wie "The Darkness", "Time-Shift" oder auch "Kane & Lynch" und ich würde diese Spiele gerne einmal in Bewegung erleben. Nun bin ich kein Abonnent der MAN!AC, da ich mir im Monat oft mehrere unterschiedliche Magazine zulege, was wiederum bedeutet, dass ich Eure 'ab 18'-Inhalte noch nie gesehen habe. Warum ist "Alone in the Dark", "Stranglehold" oder auch "Medal of Honor" auf der DVD? Sind das nicht alles Titel, die 'ab 18' freigegeben sind? Könnte man nicht Jackie Estacado zeigen, wie er einfach nur in der Landschaft herumläuft ohne irgendwelche Menschen zu verstümmeln?

Tim Krausch, via E-Mail

Weil Herumlaufen ein Spiel selten widerspiegelt. Leider lässt sich das Blut nicht immer deaktivieren. Zudem besteht ein Unterschied zwischen Trailer und Preview.

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:
Cybermedia Verlag GmbH
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 3. August 2007.

Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS3, Xbox 360 & Wii. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

MAN!AC-MEINUNG 08/07

Splitscreen und Offline-Koop:
Veraltete Konzepte oder zu Unrecht vernachlässigte Features ?

A In Zeiten von Xbox Live & Co. sind das Relikte aus grauer Vorzeit, die keiner mehr braucht.

B Multiplayer intressiert mich nicht, denn ich spiele nur alleine.

C Zu wenige Spiele unterstützen das Gruppenzocken an einem System. Mehr davon!

Ich besitze
- ◯ PS2
- ◯ PS3
- ◯ Xbox
- ◯ 360
- ◯ NGC
- ◯ Wii
- ◯ DS
- ◯ PSP

Ich kaufe mir
- ◯ PS3
- ◯ Wii
- ◯ Xbox 360

AUSWERTUNG: MAN!AC-MEINUNG 06/07

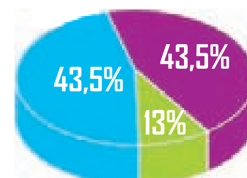
Jeden Monat fragen wir Euch nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

In Ausgabe 06/07 wollten wir wissen, was Ihr von "Umbrella Chronicles" haltet.

A Das Konzept find' ich klasse – die Shooter-Ausrichtung passt perfekt zur Wii-Steuerung!

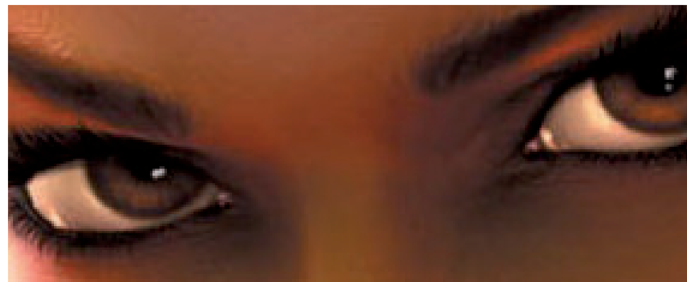
B Ob tumbe Ballerei oder blanker Horror ist mir egal. Capcoms Zombie-Serie interessiert mich nicht.

C Was für eine Enttäuschung! Ich will ein echtes "Resi" und warte jetzt auf Teil 5.



SPIELE-TIPPS

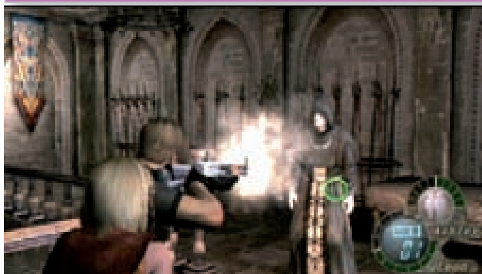




Resident Evil 4 Wii Edition — Wii

FREISCHALTBAR	BEDINGUNG
alternativer Titelbildschirm Ashley im pinken Dress Leons Polizeiuniform Matilda Raketenwerfer mit unendlich Munition 'Separate Ways'-Minispiel Zwischensequenzen frei anwählbar	Hauptspiel durchspielen
Ashley in Ritterrüstung Leons Anzug	'Separate Ways'- Bonusspiel durchspielen
PRL-412 (Plagas Removal Laser)	Hauptspiel im Profi-Modus durchspielen

Einen speziellen Abspann dürft Ihr Euch gönnen, wenn Ihr das Hauptspiel einmal durchgespielt habt und im Extras-Menü die Wii-Credits anwählt. Hier sind alle Verantwortlichen der Wii-Fassung aufgeführt



Wii Unendlich Munition in der Pumpgun machen Situationen wie diese zum Spaziergang.

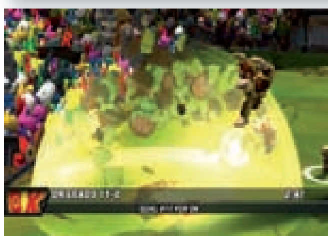
Naruto Uzumaki Chronicles — PS2

Während jedem Lade-Bildschirm von "Naruto Uzumaki Chronicles" könnt Ihr mit folgendem Trick Euer Chakara wieder auffüllen: Bewegt den rechten Analogstick im Kreis, bis ein blauer Chakara-Ball erscheint. Pro Beschwörung füllt Ihr etwa ein Viertel Energie nach.

Mario Strikers Charged Football — Wii

Schaltet Ihr Euren Wii während eines Meisterschaft-Matches aus oder betätigt den Neustart, werdet Ihr der Schummelei beschuldigt und Euer Spielstand auf den Beginn des Wettbewerbs zurückgesetzt.

BONUS-CAPTAIN	BEDINGUNG
Bowser Jr.	Feuer-Cup gewinnen
Diddy Kong	Crystal-Cup gewinnen
Petey Piranha	Striker-Cup gewinnen



Wii Donkey Kongs fideler Sohnemann sitzt als Bonus-Captain noch auf der Ersatzbank.

Tomb Raider: Anniversary — PS2

FREISCHALTBAR	BEDINGUNG
Goldene Schrotflinte und silberene SMGs	Alle drei 'Lost Island'-Time-Trials gewinnen
Unendlich Kaliber 50 und Gegner-Energie anzeigen	Alle vier Time Trials von 'Peru' gewinnen
Unendlich SMG Munition und unendlich Energie	Alle drei 'Ägypten'-Time-Trials gewinnen
Unendlich Schrotflinten-Munition und alle Waffen	Alle Time Trials von 'Griechenland' gewinnen
Kreaturen aus Atlantis	Gewinnt das Spiel
Packungs-Motiv	67% der Artefakte von Peru
Doppelgänger	67% der Artefakte von Ägypten
Galerie	33% der Artefakte von Griechenland
Kid	33% der Artefakte von Ägypten
Kold	67% der Artefakte von Ägypten
Laras Herkunft	33% der Artefakte von Peru
Andere Charaktere	50% Artefakte und Spiel gewinnen
Pierre	67% der Artefakte von Griechenland
Promo-Shots	50% der Artefakte im Herrenhaus
'Style Units'-Bonuslevel freischalten	jedes Relikt im Spiel einsammeln
Camouflage-Anzug	Relikt im Tempel von Khamoon finden
Catsuit	Relikt im Heiligtum des Scion finden
Klassischer Lara-Look	Relikt im verlorenen Tal finden
Sport-Dress	Athens Eule in Midas Palast finden
Doppelgänger-Kostüm	Relikt in den Minen von Natla finden
Goldenes Outfit	den Greifenkopf in Midas Palast finden
"Tomb Raider: Legend"-Outfit	Relikt in den Berghöhlen finden
Schwimmanzug	das Relikt in der großen Pyramide finden

Springt in Midas' Palast, um einen klassischen "Tomb Raider"-Gag zu triggern: Stellt Euch auf Midas' Hand und wartet dort einen Augenblick. Nach einer Weile werdet Ihr in Gold verwandelt.

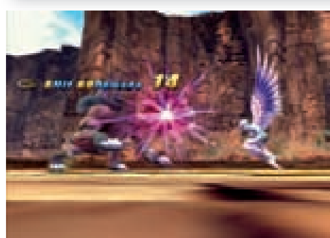
Call of Juarez — 360

Sammelt insgesamt 30 'Wanted'-Poster ein, um den heftigsten Schwierigkeitsgrad von "Call of Juarez" freizuschalten.

Shadow Hearts: From the New World — PS2

Die Lotterie-Tickets von den Orten aus unserer Liste könnt Ihr bei den Mitgliedern der traditionellen "Shadow Hearts"-Lotterie zum Glücksspiel verwenden und mit etwas Dusel feine Preise einheimsen.

LOTTERIE-TICKET	ORT
Grand Canyon	Beim Kampf gegen Tatanka einen Ring perfekt durchlaufen
Arkham Universität	Beim Kampf gegen Ignorak einen Ring perfekt durchlaufen
Chicago 1	Vom Startpunkt aus Richtung Westen die Kiste neben dem Auto in der Allee öffnen
Chicago 2	Vom Fundort des ersten Tickets aus die Treppe nach oben, Fässer im nächsten Raum
Chicago 3	Beim Kampf gegen die Schergen des Gangster-Bosses einen perfekten Ring-Durchlauf abliefern
Alcatraz	Im großen Raum geht ihr ganz nach links und dann nach Norden
Alcatraz	Oberhalb der südlichen Wendeltreppe im zweiten Stock.
Roswell	Hinter dem Verkehrsschild
Roswell	Truhe in der unteren linken Ecke des Shops
Karibik	Nördlich des Speicherpunktes den Spind durchsuchen
Karibik	Shanias dritten Fusionskampf unter drei Runden gewinnen
Karibik	Untersucht den Schreibtisch des Kapitäns
Las Vegas	Piano unten, links von der Lobby
Harlem	Hinter der Säule in der Allee
Chichen Itza	Nach dem zweiten Tor den linken Saal untersuchen.
Rio de Janeiro	Straßenlaterne auf der linken Seite oberhalb des Brunnens
Rio de Janeiro	Im Pressebüro den Mülleimer durchsuchen
Rio de Janeiro	Liefert einen perfekten Reisball im Sushi-Shop ab.
Matschu Pitschu	Links vom Shop in einer Ecke
Dorf Moana	Tipi des Häuptlings, Tisch nördlich des Einganges
Vilcabamba	Nach dem ersten Aufzug auf der linken Seite
Uyuni Salzsee	Halle nach dem ersten Kristallraum, untere linke Ecke
Uyuni Salzsee	Nach dem Bosskampf unterhalb des Speicherpunktes
Ninja-Dorf	Nach dem achten Landungspunkt, Kiste auf der linken Seite



PS2 Lasst Euch vom bulligen Tatanka nicht nervös machen und landet einen perfekten Ring-Durchlauf



The Darkness — PS3 360

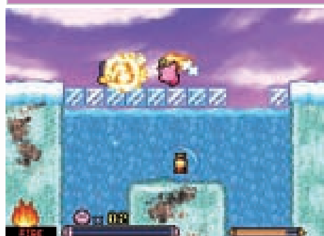
Briefe aus der Unterwelt: In der Standard-Realität von "The Darkness" ruft Ihr gefundene Telefonnummern an, um Bonus-Material freizuschalten. In der unheimlichen Parallelwelt findet Ihr stattdessen immer wieder herumliegende Briefe. Sammelt die Episteln ein und werft sie nach Eurer Rückkehr in die reale Welt in einen beliebigen Briefkasten, um weitere Belohnungen freizuschalten.

Kirby Mouse Attack — DS

Kombiniert die folgenden Komponenten auf dem Touchscreen, um mächtige Spezialfähigkeiten zusammenzustellen.

SPEZIALFÄHIGKEIT	REZEPT
Feuerschwert	Feuer + Schwert
Donnerschwert	Blitz + Bombe
Eisbombe	Eis + Bombe
Trippelstern	Blitz + Schwert

Um den düsteren Turm in der Mitte der Karte zu betreten, müsst Ihr in allen anderen Welten von "Kirby Mouse Attack" die geheimen Kartenstücke finden. Im Turm findet Ihr alle Fähigkeiten und den Trippelstern-Stab!



DS Feurige Garben ebnen schon mal den Weg zum Lebens-Elixier.

Valkyrie Profile: Lenneth — PSP

Nachdem Ihr "Valkyrie Profile: Lenneth" zum ersten Mal durchgezockt habt, wird das Bonus-Dungeon 'Seraphic Gate' freigeschaltet. Welche Belohnungen Euch dort erwarten, entnehmt Ihr unserer Liste.

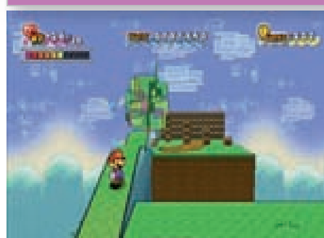
BELOHNUNG	'SG'-DURCHSPIELEN
Tri-Emblem	einmal
Buch der Rätsel 1-8	ein- achtmal
Angel Slayer	mehr als zehnmal

Super Paper Mario — Wii

Im Cafe von Flipside B1 müsst Ihr die Perspektive in den 3D-Modus kippen und findet dort eine goldene Röhre. Sie führt Euch in eine Spielhalle, wo Ihr vier unterschiedliche Minispiele zocken dürft.

Nachdem Ihr das fünfte Kapitel durchgespielt habt, solltet Ihr in die Welt 5-4 zurückkehren. Hier gibt es eine Röhre, die ohne Ende Sapiens ausspuckt. Stellt Euch auf den Block rechts daneben und nutzt Bowsers Flammenstoß, um die Viecher zu killen.

Die Flipside-Grube bietet mit ihren hundert Herausforderungen genügend Stoff für Bonuskämpfe und Belohnungen. Am Boden erwartet Euch eine Spezialmuschel, die Marios Bewegungen unfassbar beschleunigt. Spielt Ihr die Grube gar zweimal durch, erhaltet Ihr die Fähigkeit, unendlich lange im 3D-Modus zu bleiben.



Wii Mit der Fähigkeit unendlich lange im 3D-Raum zu bleiben, zeigt "Super Paper Mario" ein ganz neues Gesicht.

KNOW-HOW

UPDATE FÜR DIE PS3

Online-Streaming, PC-Verbindung und HD-Skalierung für DVDs sowie alle PlayStation-Spiele: Die Firmware 1.81 holt deutlich mehr aus Eurer PS3 heraus!

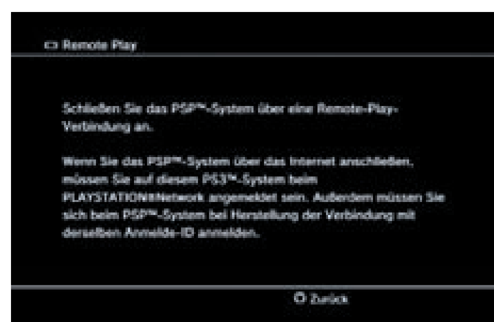
In MAN!AC 07/07 haben wir die PS3 über den Browser mit dem PC verbunden, jetzt klappt's auch direkt über die Cross-Media-Bar! Dazu müsst Ihr lediglich die Firmware der Konsole auf Version 1.81 updaten und ein kostenloses Microsoft-Tool installieren. Darüber hinaus bietet die neueste Firmware weitere Funktionen, die multimediale Unterhaltung komfortabler machen: MAN!AC zeigt Euch, wie es funktioniert. *oe*

INTERNET-ADRESSEN

ANGEBOT	LINK
Windows Media Connect	www.microsoft.com
Kompatible PS2-Spiele	faq.eu.playstation.com/bc/

1 ONLINE-VERBINDUNG FÜR PS3 UND PSP

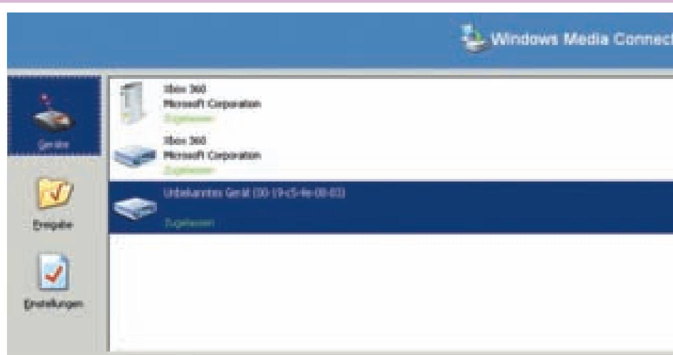
PS3 und PSP lassen sich ab sofort nicht nur über ein lokales WLAN-Netzwerk, sondern auch übers Internet verbinden. Dazu müsst Ihr wie bei der herkömmlichen Verbindung zunächst das Handheld per USB-Kabel bei Eurer PS3 registrieren und die Konsole auf Remote-Modus schalten (siehe Bild rechts). Damit die Verbindung funktioniert, muss die Konsole zudem im PlayStation-Netzwerk angemeldet sein. Anschließend wählt Ihr auf Eurem Handheld die Funktion "Remote Play", klickt aber statt der PS3- eine herkömmliche Infrastrukturverbindung für einen Hotspot an. Nach der Einwahl meldet Ihr Euch mit den Account-Daten Eurer PS3 am PlayStation-Netzwerk an, nutzt dieselbe ID (E-Mail-Adresse) sowie das Passwort – nur wenn PSP und PS3 denselben Account nutzen, klappt's!



Meldet Eure PS3 am PlayStation-Netzwerk an und schaltet sie auf Remote-Modus, damit die PSP sie finden kann.

2 PC-DATEIEN IN DER CROSS MEDIA BAR

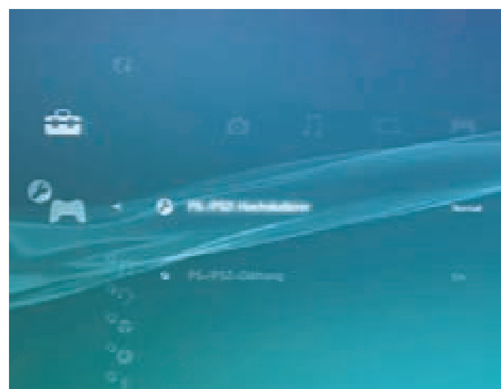
Über das Heimnetzwerk kann die Cross Media Bar jetzt direkt auf Eure PC-Festplatte zugreifen: Surft auf die Microsoft-Homepage und gebt in der Suchfunktion "Windows Media Connect" ein, anschließend downloaded und installiert Ihr den Dienst. Für den Betrieb sind keine besonderen Einstellungen nötig: Sobald Ihr die Konsole einschaltet, wird sie als 'unbekanntes Gerät' von der PC-Software gefunden. Klickt unter 'Geräte' auf 'Gerät zulassen' und wechselt links mit dem Button 'Freigabe' in die Freigabeoptionen. Hier könnt Ihr beliebige Verzeichnisse Eurer PC-Festplatte registrieren, die anschließend von der Konsole gefunden werden. Falls mehrere PS3-Konsolen oder etwa zusätzlich eine Xbox 360 im Netzwerk mitmischen, dürft Ihr auch einzelne Ordner bestimmten Geräten zuweisen – so lässt sich z.B. verhindern, dass Geschwister auf private Fotos oder Filmaufnahmen zugreifen können. Auf der Konsole lassen sich die Dateien nach verschiedenen Kriterien ordnen, bei Musik sind das unter anderem Album und Interpret.



Ideal für Besitzer mehrerer Next-Gen-Konsolen: "Windows Media Connect" verbindet PS3 und Xbox 360 mit Eurer PC-Festplatte!

3 OPTIMIERT FÜR DVD UND PLAYSTATION-SPIELE

Mit der Firmware 1.81 lassen sich DVD-Filme und Spiele für PS2 und PSone via HDMI-Verbindung auf 720- bzw. 1080-Auflösung skalieren. Auch wenn dieses Upscaling keine neuen Details hervorzaubert, sieht das skalierte HD-Bild auf Flachbild-TVs besser aus als bislang. Denn bisher musste der Plasma- oder LCD-Fernseher das PAL-Bild der PS3 mehr schlecht als recht auf die native Panel-Auflösung hochrechnen. Bei Spielen kann man jetzt zudem Kantenglättung ein- und ausschalten. Darüber hinaus verbessert das Firmware-Update die Unterstützung von PS2- und PSone-Spielen, speziell bei Titeln mit Netzwerkmodus soll es mit der Version 1.81 weniger Probleme geben. Seit der Version 1.80 lassen sich zudem nicht nur virtuelle Memory Cards erstellen, sondern auch Spielstände von herkömmlichen PS2-Memcards auf die PS3-Festplatte kopieren. Das gelingt mit Hilfe eines USB-Adapters, der in Übersee bereits erhältlich ist und auch in europäischen Läden bald zu haben sein dürfte. Damit könnt Ihr endlich Eure kostbaren Savegames auf die Next-Gen-Konsole retten und den Oldie auf dem Speicher endgültig einmotten.



In den Einstellungen bestimmt Ihr, ob PS2- und PSone-Spiele hochskaliert und mit Kantenglättung versehen werden sollen.

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an:
Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
Einsendeschluss ist der 3. August 2007.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

GEWINNSPIELE

Forza, Microsoft!

Der Gates-Konzern lässt ein Xbox-360-Bundle für Rennspiel-Profis springen.

Microsoft spendiert Euch ein edles Raser-Paket, bestehend aus Xbox-360-Konsole, Spiel und Lenkrad:

1x Xbox 360 Premium-Pack (inkl. 20 GB Festplatte, Wireless Controller, Headset und Komponentenkabel)
1x "Forza Motorsport 2" (Xbox 360)
1x Original Xbox 360 Wireless Racing Wheel

Beantwortet einfach folgende Frage:
Für welche Konsole erschien der Vorgänger "Forza Motorsport"?

A: Xbox
B: GameCube
C: PS2

Stichwort: Forza

FORZA 2 MOTORSPORT

RPG royal

Ein königliches Fest für "Suikoden" Fans: In Kooperation mit Konami kredenzen wir folgende Rollenspiel-Köstlichkeiten:

1x "Suikoden IV" (PS2), mit Artbook
1x "Suikoden Tactics" (PS2), mit Lösungsbuch (signiert) und mehreren Postern (eins davon ebenfalls signiert)
1x "Suikoden V" (PS2), mit Soundtrack und Artbook

Stichwort: Suikoden

Schnell die Frage beantworten:
Für was steht die Abkürzung RPG?

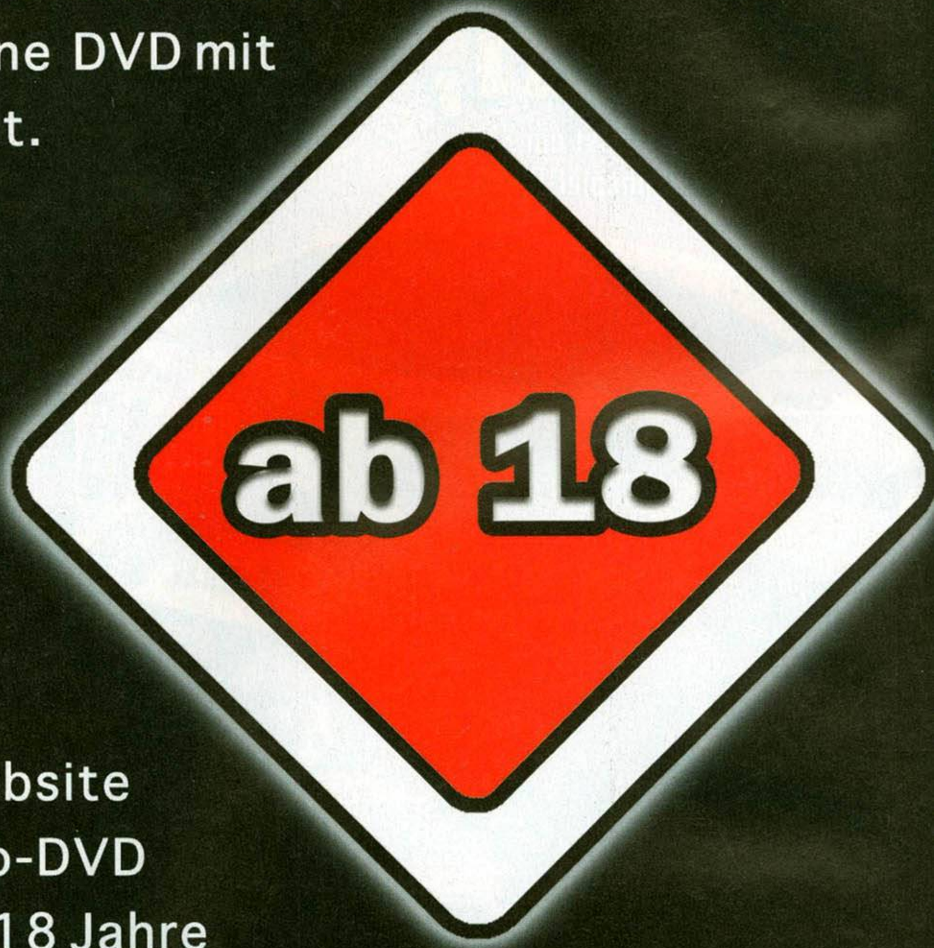
A: Rollenspieler pimpern gerne
B: Redakteure paffen Gras
C: Role Playing Game



MAN!AC UNRESTRICTED

Volljährige Leser bekommen im Abo unsere ungeschnittene DVD mit zusätzlichem Content.

Diese DVD hat keine Jugendfreigabe.



- 10% Preisvorteil
- VIP-Zugang zur Website
- "unrestricted" Abo-DVD für alle Leser über 18 Jahre

Ich abonniere **MAN!AC** für zunächst 12 Ausgaben zum **Vorzugspreis von 54 Euro**. Nach Ablauf verlängert sich mein Abo automatisch um ein weiteres Jahr.
Ich kann jederzeit kündigen, wenn ich MAN!AC nicht mehr haben will (einfach per Email an abo@maniac.de). Zu viel gezahltes Geld erhalte ich zurück.

- ◯ MAN!AC Abo inkl. Heft-DVD
- ◯ MAN!AC Abo inkl. Heft-DVD ohne Jugendfreigabe (SIE MÜSSEN 18 JAHRE ODER ÄLTER SEIN.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie:
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendun dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time, MAN!AC Aboservice, Postfach 1363 82034 Deisenhofen.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

BLZ

Konto-Nummer

Zahlungsweise bitte ankreuzen

- ☐ gegen Rechnung
- ☐ bequem per Bankeinzug (nebenan ausfüllen)

In-Time Aboservice
MAN!AC ABO
Postfach 13 63

82034 Deisenhofen

Dieser Abschnitt passt in einen Fensterbriefumschlag

MANIAC

EXTENDED

» INHALT



HDTV ON/OFF



Bild: Ghost Recon Advanced Warfighter 2 (PS3, 360)

SCHLANK, SCHICK, SCHARF

Die große HDTV-Kaufberatung

Beim Kauf eines Flachbild-Fernsehers lauern viele Stolpersteine – MAN!AC räumt sie aus dem Weg.

Xbox 360 und die PlayStation 3 liefern hochauflösendes Spielvergnügen. Doch auf herkömmlichen Röhrenfernsehern können die beiden Next-Gen-Konsolen ihre optischen HDTV-Vorzüge nur bedingt entfalten. Ganz klar, ein moderner Flachbild-Fernseher muss her. Nur welcher? Genau diese Frage werden wir auf den folgenden acht Seiten beantworten. Neben konkreten Geräte-Empfehlungen, die wir in Zusammenarbeit mit unserer Schwesterzeitschrift *audiovision* abgeben, erfahrt Ihr alles Wissenswerte rund um die eleganten Flachmänner. Einiges müssen wir doch leider gleich zu Beginn klarstellen. Egal, für welches Gerät Ihr Euch entscheidet – mit einem normalen PAL-Signal (z.B. Kabel-TV) ist die Bildqualität bei keinem Flachbild-Fernseher überragend und in vielen Fällen wirkt das Bild aufgrund der größeren Diagonale sogar schlechter als auf Euren bisherigen Röhrenfernsehern.

Die richtige Größe

Bis Anfang der 90er-Jahre war eine 72cm-Bilddiagonale im 4:3-Format das höchste der TV-Gefühle. Mit den ersten 16:9-Geräten stieg die Diagonale auf immerhin 82 cm. Über diese Maße kann man heutzutage nur noch schmunzeln, geht doch der flache Fernsehspaß bei 82 cm (32 Zoll) erst so richtig los – und hört bei gut 60 Zoll (150 cm) auf.

Je größer, desto besser – zumindest beim Fernsehgenuss kann man dieser Aussage bedenkenlos zustimmen. Doch zwei Faktoren machen dem Bild in Kinogröße meist einen Strich durch die Rechnung.

1. Der Geldbeutel. Während der Einstieg in die flache Fernsehwelt schon für unter 1.000 Euro möglich ist, kosten High-End-TVs unter Umständen fast so viel wie ein Kleinwagen. So muss man für das derzeitige 60-Zoll Top-Modell von Pioneer mit Full-HD-Auflösung knapp 10.000 Euro berappen.

2. Der Wohnraum. Bevor Ihr Euch in Schulden stürzt, gilt es, die häus-



audiovision ist eine der renommiertesten Heimkino-Zeitschriften Deutschlands (www.audiovision.de).

Bild: Kameo (360)

lichen Gegebenheiten zu überprüfen. Denn für normalen Fernsehkonsum beträgt der optimale Betrachtungsabstand bei modernen Flachbild-TVs das Dreieinhalbfache der Bilddiagonale. Bei einem 82cm-Gerät (32 Zoll) solltet Ihr also knapp drei Meter zwischen Euch und das Gerät bringen, bei einem 106cm-Gerät (42 Zoll) 3,70 Meter. Bei HDTV-Quellen könnt Ihr die Distanz halbieren.

Eine Frage der Auflösung

Der Großteil der aktuellen Flachbild-Fernseher verfügt über eine Auflösung von 1.024 x 768 bzw. 1.366 x 768 Pixel. Die gängige HDTV-Auflösung beträgt allerdings 1.920 x 1.080 Pixel. Daher können die meisten Fernseher nicht die komplette Detailvielfalt von HDTV-Quellen abbilden. Dafür benötigt man einen Fernseher mit 1.920 x 1.080 Pixel. Diese Geräte werden als Full-HD-Fernseher bezeichnet. Doch für ein gutes Bild ist die Höhe der Auflösung nur einer von vielen Faktoren. Auch die Anzahl der Pixel spielt bei normalen TV-Quellen kaum eine Rolle. Die Tagesschau sieht auf einem Fernseher mit 1.920 x 1.080 Pixel nicht doppelt so scharf aus wie auf einem Fernseher mit 1.024 x 768. Denn das normale PAL-Bild verfügt, wie auch DVD, lediglich über eine Auflösung von 720 x 576 Pixel. Die Anschaffung eines Full-HD-Fernsehers macht nur Sinn, wenn ein beträchtlicher Teil Eures TV-Konsums mit HDTV-Quellen vonstatten geht. Und eines darf man nicht vergessen: Erst bei Diagonalen ab 50 Zoll fällt der Auflösungsvorteil eines Full-HD-Gerätes wirklich auf.

Plasma oder LCD?

Auf die von Kunden vor dem Kauf vermutlich meistgestellte Frage gibt es bedauerlicherweise keine konkrete Antwort. Denn Plasma- und LCD-Fernseher haben aufgrund ihres

Die schönsten Filme und Spiele

Um Freunden oder der Familie die kostspielige Neuanschaffung im besten Licht zu präsentieren, bedarf es entsprechender Inhalte. Und mit nichts lässt sich der gewünschte Wow-Effekt so gut erzielen wie mit HDTV-Spielen oder hochauflösenden Spielfilmen. Hier unsere Empfehlungen:



Top-Ten: Filme	
1.	Jagdfieber (Blu-ray)
2.	Fluch der Karibik (Blu-ray)
3.	Fluch der Karibik 2 (Blu-ray)
4.	King Kong (HD-DVD)
5.	Casino Royale (Blu-ray)
6.	Mission: Impossible 3 (Blu-ray und HD-DVD)
7.	Passwort: Swordfish (Blu-ray und HD-DVD)
8.	World Trade Center (Blu-ray und HD-DVD)
9.	Tierisch Wild (Blu-ray)
10.	The Fast and the Furious: Tokyo Drift (HD-DVD)

Top-Ten: Spiele	
1.	Ghost Recon Advanced Warfighter 2 (PS3, 360)
2.	MotorStorm (PS3)
3.	Fight Night Round 3 (PS3, 360)
4.	Kameo (360)
5.	Just Cause (360)
6.	Def Jam Icon (PS3, 360)
7.	Project Gotham Racing 3 (360)
8.	Call of Duty 3 (360)
9.	The Elder Scrolls IV: Oblivion (PS3, 360)
10.	Lost Planet (360)



Philips 32 PFL 7332

Hersteller	Philips
Modell	32 PFL 7332
Listenpreis	1.200 Euro
Internet-Preis	ca. 800 Euro
Technik	LCD
Diagonale	81 cm
Auflösung	1.366 x 768 Pixel
Tuner	Analog
Stromverbrauch	100 Watt
HDMI-Buchsen	2
DVI-Buchsen	–
YUV-Buchsen	1
VGA-Buchsen	–
Scart-Buchsen	2
Hosiden-Buchsen	1
Composite-Buchsen	1



Der 32 PFL 7332 von Philips erweist sich als klasse Allrounder. Denn bei ihm sehen nicht nur digital zugespielte Signale von Spielkonsole oder DVD-Player prima aus, auch bei analogem Kabelanschluss macht der Philips ein anständiges Bild. Neben der guten Detailtreue glänzt er mit einer für LCD-Verhältnisse natürlichen Farbgebung. Auch die bei LCD-Geräten kritische Bewegungsunschärfe hält sich in Grenzen. Einziger Schwachpunkt ist das etwas hohe Bildrauschen, das sich vor allem bei schlechten Quellen und einem nahen Sitzabstand störend bemerkbar macht. Mit rauschfreien Animationsfilmen wie "Cars" fällt dieses Problem natürlich weniger auf als mit DVDs, die mitunter ohnehin schon verrauscht sind (z.B. "Casino Royale" in einigen Szenen). Videospiele sind von diesem Manko kaum betroffen.

Positives gibt es auch von der Anschluss-Front zu berichten. Denn trotz des günstigen Preises bekommt man genauso viele Digital- und Analog-Anschlüsse wie bei größeren Modellen. Für Camcorder-Fans bietet der 32-Zöller sogar seitliche AV-Buchsen.

Auf eine Bild-in-Bild-Funktion muss man hingegen verzichten und auch digitale Tuner sind nicht an Bord und lassen sich auch nicht nachrüsten. Aber bei einem Internet-Preis von ca. 800 Euro (inklusive drehbarem Standfuß) kann man keine eierlegende Wollmilchsau verlangen. Zumal sich der Philips auch klanglich dank Virtual Dolby keine Blöße gibt.

unterschiedlichen Funktionsprinzips Vor- und Nachteile, und kein System bietet ein in allen Belangen und Lebenslagen perfektes Bild. Zwar haben sich die beiden konkurrierenden Technologien in den letzten Jahren aufgrund ihrer stetigen Weiterentwicklung optisch angenähert, aber einige generelle Aussagen sind nach wie vor gültig.

Plasma-Fernseher bieten in der Regel natürlichere Farben und einen besseren Schwarzwert, zumindest solange man sie in (halbwegs) abgedunkelten Räumen betreibt. Wer hingegen LCD-Geräte in düsteren Räumen nutzt, wird schnell feststellen, dass dunkle Szenen wie die Weltraumschlacht in "Star Wars" eher wie dunkelgrau wirken. Dafür machen LCD-TVs dank ihrer höheren Leuchtkraft tagsüber im Wohnzimmer eine mindestens ebenso gute, wenn nicht gar bessere Figur als Plasmas. Nicht zuletzt, da sich das Schwarzwert-Problem aufgrund der Sonneneinstrahlung und des damit verbundenen Seheindrucks weitgehend in Luft auflöst. Und zwei nicht ganz unerhebliche Probleme treten nur bei Plasma-Fernsehern auf und beide sind für Gamer besonders wichtig: die Einbrennproblematik und False-Contour-Effekte. Näheres dazu im Abschnitt "Und was ist mit Spielen?"

Vor dem Flachbild-Kauf solltet Ihr Euch fragen: Nutze ich den Fernseher primär für Heimkinoabende oder schaue ich eher Oliver Geißen, Vera am Mittag und Co.? Falls Ihr Euch für einen 32- oder 37-Zoll-Fernseher entscheidet, müsst Ihr mit einem LCD-Gerät vorlieb nehmen, denn Plasmas gibt's erst ab 42 Zoll. In der 50-Zoll-Klasse spricht derzeit ein Faktor ganz klar für ein Plasma-Gerät: der niedrigere Anschaffungspreis.



360 Plasma-TV + Rennspiel bei Nacht + gleißende Straßenlampen + schnelle Lenkbewegungen = False Contour Effekte. Helle Objekte vor dunklem Hintergrund zeigen dann grün leuchtende Doppelkonturen (siehe Pfeile).

Sony KDL-32 P 2530

Hersteller	Sony
Modell	KDL-32 P 2530
Listenpreis	1.200 Euro
Internet-Preis	ca. 800 Euro
Technik	LCD
Diagonale	81 cm
Auflösung	1.366 x 768 Pixel
Tuner	Analog, DVB-T
Stromverbrauch	90 Watt
HDMI-Buchsen	2
DVI-Buchsen	–
YUV-Buchsen	1
VGA-Buchsen	1
Scart-Buchsen	2
Hosiden-Buchsen	1
Composite-Buchsen	1



Bild: Call of Duty 3 (360)

Die gute und bei LCD-Geräten selbst im Jahr 2007 nicht selbstverständliche Nachricht gleich vorneweg: Der Sony produziert mit allen Quellen ein natürlich wirkendes Bild und ist vor allem für Käufer interessant, die ihre TV-Bilder über Antenne bekommen. Denn der KDL-32 P 2530 hat im Gegensatz zum Philips einen DVB-T-Tuner eingebaut. Auch rauscht der Sony weniger stark als sein Flachbild-Kollege aus Holland. Dafür kommt der Japaner bei schnellen horizontalen Bewegungen und Schwenks mitunter ins Straucheln. Kritische Zeitgenossen können hier ab und an leichte Bildruckler ausmachen. Je näher man am Gerät sitzt, desto auffälliger sind sie. Das Problem tritt nicht nur bei Filmen auf, die vor ausladenden Kamerafahrten nur so strotzen, sondern auch bei Videospielen. Vor allem wenn diese von Haus aus schon leicht ruckeln. In puncto Ausstattungsvielfalt herrscht zwischen dem Sony und dem Philips hingegen Gleichstand (u.a. 2 x HDMI, 1 x YUV, 2 x Scart).

Sprache ist auf dem Sony zwar stets gut verständlich, bei der etwas dumpf klingenden Musikwiedergabe wünscht man sich hingegen schon nach wenigen Minuten externe Boxen. Bleibt noch der Preis: Beim Internet-Kauf muss man mit ca. 800 Euro genauso tief in die Tasche greifen wie für den Philips.

Und was ist mit Spielen?

Die gute Nachricht vorweg: Hochauflösende Games für PS3 und Xbox 360 sehen auf dem Gros der HDTV-Schirme beeindruckend aus. Denn Spiele rauschen nicht, haben meist pralle Farben und keine Kontrastprobleme. Deshalb muss sich der Fernseher hier nicht besonders ins Zeug legen bzw. das perfekte Ausgangssignal bereitet ihm weniger Probleme als normale Film- und Fernsehkost. Aus demselben Grund sehen auch computeranimierte Streifen wie "Cars", "Findet Nemo" oder "Monster AG" auf Flachbild-Fernsehern immer außergewöhnlich gut aus. Auch ein fehlerhafter Schwarzwert ist bei Games weit weniger problematisch, vor allem, weil man in der Regel nicht im komplett dunklen Kämmerlein zockt.

Weniger schön sehen normale PAL-Games von Dreamcast, PlayStation 2 oder Wii auf HD-Schirmen aus. Denn diese Geräte geben weder 720p noch 1080p aus. Daher muss der Fernseher die eingehenden PAL-Signale auf seine native Auflösung von 1.024 x 768, 1.366 x 768 bzw. 1.920 x 1.080 hochskalieren. Doch dies gelingt nicht jedem TV gleich gut. Meist besitzen teurere Geräte

Der richtige HDTV-Anschluss

Mit dem guten alten Scart- oder dem gelben Video-Cinch-Stecker kommt man bei HDTV-Quellen nicht weit. Um Signale mit 1080-Auflösung zu übertragen bedarf es folgender Anschlüsse.

1. HDMI (High Definition Multimedia Interface)

Der 2003 entwickelte Digital-Anschluss ist so etwas wie die Scart-Buchse für HDTV, denn nur sie transportiert Bild und Ton über einen Stecker. Neben diversen Steuerungssignalen hat sie den für HDTV-Inhalte unverzichtbaren Kopierschutz HDCP (High-bandwidth Digital Content Protection) integriert. Alle neu auf den Markt kommenden HD-Geräte (HD-DVD-Player, Blu-ray-Player, Fernseher, Settop-Boxen) verfügen über mindestens einen HDMI-Anschluss.

2. DVI (Digital Visual Interface)

Der HDMI-Vorgänger überträgt nur Videodateien, in puncto Bildqualität muss man allerdings keine Abstriche zu einer HDMI-Verbindung hinnehmen. Der HDCP-Kopierschutz wird bei neuen Geräten meist transportiert, ist aber nicht fester Bestandteil der DVI-Spezifikationen. Alle von uns empfohlenen Geräte übertragen den HDCP-Schutz bei einer DVI-Verbindung. DVI-Anschlüsse finden sich, wenn überhaupt, an neuen Geräten nur zusätzlich zu HDMI. Mittels Adapter lässt sich ein DVI-Gerät problemlos an ein reines HDMI-Gerät anschließen.


Erste Wahl für Bild und Ton: der HDMI-Stecker.

3. YUV (Komponente)

Auch via analogem YUV-Anschluss lassen sich Signale mit 1.920 x 1.080 Pixel übertragen. Bei Filmen aus Kopierschutzgründen allerdings nur in 1080i. Ferner besteht seitens der Anbieter die Möglichkeit, die HD-Wiedergabe einzuschränken oder zu unterbinden. YUV solltet Ihr nur verwenden, falls eine digitale Videoverbindung nicht möglich ist, so zum Beispiel beim Anschluss der Xbox 360. In puncto Bildqualität kann eine YUV-Übertragung von HDTV-Quellen fast HDMI-Niveau erreichen.

4. VGA

Während diese aus dem PC-Bereich stammende Schnittstelle im Heimkino-Bereich keine Rolle mehr spielt, kommt sie bei der Xbox 360 immer noch zum Einsatz. Vorteil bei der Microsoft-Konsole: Über diesen Anschluss liefert das Gerät pixelgenaue Bilder an Computer-Monitore oder LCD- und Plasma-Displays (z.B. 1.366 x 768 Pixel), das Skalieren im Fernseher wird also umgangen. HD-Filme können via VGA-Verbindung bei manchen Displays allerdings Probleme bereiten. Hier gilt wie so oft: ausprobieren!


So sieht ein komplettes TV-Anschlussfeld aus: 2x Scart, 1x YUV, 2x HDMI, 3x Audio-Cinch, 1x VGA, 1x Optical Out (Audio)

Samsung LE-37 R 81 B

Hersteller	Samsung
Modell	LE-37 R 81 B
Listenpreis	1.400 Euro
Internet-Preis	ca. 1.000 Euro
Technik	LCD
Diagonale	94 cm
Auflösung	1.366 x 768 Pixel
Tuner	Analog, DVB-T
Stromverbrauch	165 Watt
HDMI-Buchsen	2
DVI-Buchsen	1
YUV-Buchsen	1
VGA-Buchsen	1
Scart-Buchsen	2
Hosiden-Buchsen	1
Composite-Buchsen	1

Im Gegensatz zu vielen LCD-Kollegen zaubert der Samsung ein natürliches Bild auf seine 94 cm große Mattscheibe. Neben homogenen Farben und einem für LCD-Verhältnisse guten Schwarzwert überzeugte uns auch das gute Schärfeniveau des Koreaners. Aufgrund seiner Pixel-Auflösung von 1.366 x 768 kitzelt er aus HDTV-Quellen allerdings nicht das letzte Quäntchen an Detailschärfe. Bei dieser Diagonalgröße und normalem Betrachtungsabstand fällt dieses Defizit allerdings kaum ins Gewicht.

Toll: Der Samsung bietet drei HDTV-fähige Digitalanschlüsse, von denen einer seitlich angebracht ist. Eine YUV-Buchse, die für den HDTV-Anschluss der Xbox 360 notwendig ist, hat der Samsung ebenfalls an Bord. Ferner beherrscht das Gerät, das man im Internet inklusive drehbarem Standfuß schon für ca. 1.000 Euro bekommt, die Bild-im-Bild-Wiedergabe.

Zwei Nachteile wollen wir allerdings nicht verschweigen, die jedoch viele Kunden gar nicht betreffen. So zeichnet der analoge Kabeltuner die Bilder immer etwas weich und die eingebauten Lautsprecher lassen Musik oft etwas blechern wirken.

Wer seine TV-Bilder hingegen digital empfängt und externe Lautsprecher anschließt, für den ist der Samsung die perfekte Wahl in der 94cm-Klasse.



einen besseren Scaler; eine generelle Aussage über die Qualität lässt sich allerdings nicht treffen – da hilft nur Konsolen in den Fachmarkt schleppen und am Wunschgerät ausprobieren.

Folgende spielspezifische Probleme gilt es bei Flachbild-Fernsehern auf jeden Fall zu beachten – egal, ob PAL- oder HD-Spiel:

Die Einbrenngefahr: Sie betrifft nur Plasma-Fernseher. Vor allem in den ersten 100 Betriebsstunden können starre Bildschirmanzeigen wie Tachometer oder Lebensleisten nach mehrstündigen Zocksessions im wahrsten Sinnes des Wortes einen bleibenden Eindruck hinterlassen – sie leuchten oftmals als Geisterbilder nach. Vermeiden lässt sich dies nur, indem man regelmäßig (am besten jede Stunde) eine Pause einlegt oder ein anderes Spiel zockt. Wenn die Glotze 100 Stunden auf dem Buckel hat, sinkt die Einbrenngefahr.

Der False-Contour-Effekt: Auch dieses Problem betrifft nur Plasma-Geräte. Dieser Begriff beschreibt Farbränder, die bei Kameraschwenks an Objekten auftreten, welche sich stark von der Umgebung abheben. Zum Beispiel, wenn die dunkel gekleidete Lara Croft in "Tomb Raider" vor einem hellblau strahlenden Himmel steht oder bei "Ridge Racer 7" die grellweißen Lampen im Dunkel der Nacht leuchten (siehe Bildvergleich vorige Seite).

Allerdings nimmt jeder Mensch diesen Effekt unterschiedlich stark wahr. Von "Ich seh' gar nichts" bis hin zu "Nervt mich total" ist die Bandbreite der subjektiven Reaktionen vertreten – da hilft nur Ausprobieren. Bei Filmen tritt dieser Effekt weniger stark auf, da hier nicht derart kräftige Kontrast- bzw. Hell/Dunkel-Abstufungen auftreten.

Nachzieher: Obwohl die Reaktionszeiten der LCD-Bildzellen nur noch wenige Millisekunden betragen, kann das Bild bei schnellen Bewegungen verschmieren. Vor allem rasante Ego-Shooter wie "Resistance: Fall of Man" oder "Perfect Dark Zero" (siehe Bildvergleich) leiden unter diesem LCD-Makel. Plasma-Geräte haben mit Nachziehern hingegen kaum Probleme.



360 Ego-Shooter (im Bild: "Perfect Dark Zero") können LCD-Schirmen Probleme bereiten: Ist die Reaktionszeit der Bildzellen zu lang, treten bei schnellen Bewegungen Verschmier-Effekte auf.

Fazit

Ihr merkt schon, beim Kauf eines Flachbild-Fernsehers gibt es einiges zu beachten. Aber keine Bange, wir haben uns für Euch durch den aktuellen TV-Dschungel gewühlt und die derzeit besten Geräte der jeweiligen Zoll-Klassen ausfindig gemacht. Hier dürfte für jeden Bedarf und jeden Geldbeutel das passende Gerät dabei sein. Da es sich bei unseren Empfehlungen um die 'Besten der Besten' handelt, verzichten wir bewusst auf Punktewertungen. Wir verschweigen natürlich nicht, wo einzelne Geräte Schwächen oder Stärken aufweisen.

Von den Billig-Angeboten aus dem Baumarkt oder beim Lebensmitteldiscounter solltet Ihr auf jeden Fall Abstand nehmen. Denn hier werden oft Uralt-Panels samt minderwertiger Elektronik verbaut. Trotz oft imposanter Eckdaten ist die eigentliche Bildqualität meist überaus bescheiden. *cs/os*

Grundig 94-8640 FHD

Hersteller	Grundig
Modell	LXW 94-8640 FHD
Listenpreis	2.000 Euro
Internet-Preis	ca. 1.500 Euro
Technik	LCD
Diagonale	94 cm
Auflösung	1.920 x 1.080 Pixel
Tuner	Analog
Stromverbrauch	165 Watt
HDMI-Buchsen	1
DVI-Buchsen	1
YUV-Buchsen	1
VGA-Buchsen	–
Scart-Buchsen	2
Hosiden-Buchsen	1
Composite-Buchsen	2



Bild: Fight Night Round 3 (PS3, 360)

Der optische Eindruck (Schärfe, Farben, Schwarzwert, Konvergenz) ist ähnlich gut wie beim Samsung – und genau wie beim Samsung gibt es erst bei digitaler Zuspielung ein nahezu perfektes Bild. Denn bei analogem Fernsehempfang über den eingebauten Tuner fielen uns hin und wieder nachgezeichnete Konturen unangenehm auf. Bei HDTV-Quellen setzt sich der Grundig dank seiner neuen Bildverarbeitung "HD Evolution" und der Full-HD-Auflösung von 1.920 x 1.080 Pixel vom Samsung ab. Über die PlayStation 3 zugespielte Blu-ray-Filme wie "Mission: Impossible 3" oder "Casino Royale" sahen noch plastischer und detailreicher aus als beim Samsung. Vorausgesetzt, man rückt dem TV nah genug auf die Pelle.

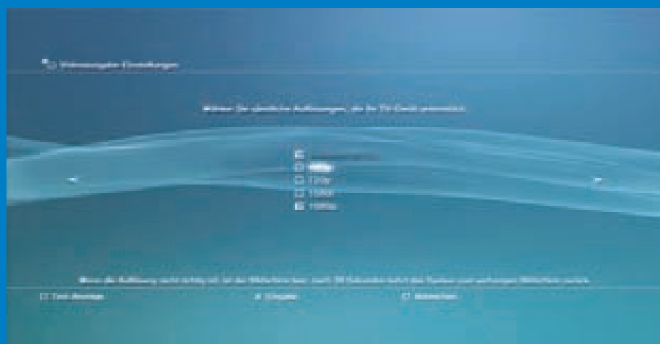
Bei den Anschlüssen hat der Grundig mit nur einem HDMI- und einem DVI-Eingang allerdings das Nachsehen, angesichts des höheren Preises etwas ärgerlich. Wie der Samsung beherrscht der Grundig, den man im Internet für knapp 1.500 Euro inklusive drehbarem Standfuß bekommt, die Bild-im-Bild-Wiedergabe. Für den Mehrwert erhält man auch einen besseren Ton. Mittels Virtual Surround klingt selbst orchestrale Filmmusik über die integrierten Stereo-Lautsprecher überraschend sauber und natürlich.

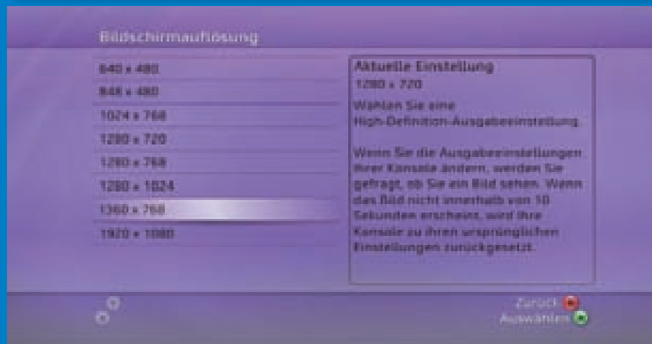
Die richtige Einstellung – 720 oder 1080

Nach dem TV-Kauf stellt sich unweigerlich die Frage, ob Ihr Eure PlayStation 3 und/oder Xbox 360 auf 720p oder 1080p bzw. 1080i stellen sollt. In der Regel bekommt Ihr mit einer 1080-Ausgabe bei Spielen und HD-Filmen das beste Bild. Egal, ob Euer Fernseher 1.920 x 1.080, 1.366 x 768 oder nur 1.024 x 768 Pixel hat (Flachbild-Fernseher mit 1.280 x 720 Auflösung gibt es nicht).

Doch keine Regel ohne Ausnahme. Die Ausnahme sind Xbox-360-Spiele auf einem Fernseher, der über keine Full-HD-Auflösung von 1.920 x 1.080 Pixel verfügt. Hier ist normalerweise die 720p-Ausgabe vorzuziehen. Denn nahezu alle Xbox-360-Titel werden von den Entwicklern auf eine 720p-Darstellung optimiert, Texturen und andere grafische Elemente liegen in dieser Qualität vor. Stellt Ihr 1080 ein, skaliert die Microsoft-Konsole die Objekte entsprechend hoch, doch mehr Details bekommen sie nicht. Und anschließend muss der Fernseher die künstlich hinzugefügten Details wieder auf seine Panel-Auflösung von 1.366 x 768 bzw. 1.024 x 768 Pixel herunterrechnen. Die Xbox 360 bietet allerdings eine weitere Anschlussoption, die das Skalieren des TVs umgeht: VGA. Mit dem entsprechenden Kabel liefert die Microsoft-Konsole exakt die Auflösung Eures Displays. Sollte Euer Wunsch-TV eine VGA-Schnittstelle bieten, ist dies für hochauflösende Games die beste Anschlussvariante. Bei der PS3 stellt sich dieses Problem nicht, da 720p-Spiele auf der PS3 immer in 720p-Form ausgegeben werden – auch wenn die Konsole auf 1080 steht.

	TV mit 1.920 x 1.080 Pixel	TV mit 1.366 x 768 Pixel	TV mit 1.024 x 768 Pixel
Xbox 360 (HD-DVD)	1080i	1080i	1080i
Xbox 360 (Spiele)	1080p	720p	720p
Playstation 3 (Blu-ray-Disc)	1080p/i	1080p/i	1080p/i
Playstation 3 (Spiele)	1080p/i	1080p/i	1080p/i


PS3 Verkraftet Euer Flachbildschirm eine 1080p-Auflösung, dann hakt diesen Punkt im Menü "Videoausgabe-Einstellungen" an.



360 Die Xbox 360 gibt über VGA auch die 'krummen' LCD- und Plasma-Auflösungen aus – entsprechendes Kabel vorausgesetzt.

Panasonic TH-42 PV 71F

Hersteller	Panasonic
Modell	TH-42 PV 71 F
Listenpreis	1.600 Euro
Internet-Preis	ca. 1.200 Euro
Technik	Plasma
Diagonale	106 cm
Auflösung	1.024 x 768 Pixel
Tuner	Analog
Stromverbrauch	150 Watt
HDMI-Buchsen	2
DVI-Buchsen	–
YUV-Buchsen	1
VGA-Buchsen	1
Scart-Buchsen	2
Hosiden-Buchsen	0
Composite-Buchsen	0



Bild: Def Jam Icon (PS3, 360)

Wer viel normales Fernsehen schaut, wird mit dem Panasonic-Plasma viel Freude haben. Denn kaum ein anderer Flachmann macht mit 'minderwertigen' Quellen ein so gutes Bild. Von der ausgewogenen Farbbalance über das vorbildliche Rauschverhalten bis hin zum guten Schärfeniveau – der 42-Zöller beherrscht alles und ist mit einem Internet-Preis von ca. 1.200 Euro nur wenig teurer als die 37-Zoll LCD-Fraktion. Dafür ist der Panasonic-Plasma sensibler, was seine Aufstellung betrifft. Aufgrund seiner eingeschränkten Leuchtkraft fühlt er sich in taghellen Wohnzimmern weniger wohl. Direkte Sonneneinstrahlung hellt das Display, trotz getönter Scheibe, sichtbar auf. Auch bietet er mit HDTV-Quellen aufgrund seiner Pixel-Auflösung von 1.024 x 768 nicht die Detailvielfalt wie Full-HD-Geräte. Hier hat im A/B-Vergleich der 37-Zoll-Samsung die Nase vorn. Aus einem normalen Betrachtungsabstand sind diese Unterschiede weniger stark, als es die Auflösung vermuten lässt.

Zwar bietet der TH-42 PV 71F ausreichend moderne Anschlüsse (2x HDMI, 1x YUV), aber AV-Fronteingänge (u.a. zum Camcorder-Anschluss) fielen dem Rotstift zum Opfer. Auf eine Bild-im-Bild-Funktion muss man hingegen nicht verzichten. Auch der Klang der integrierten Stereo-Lautsprecher kann sich hören lassen, das Virtual-Surround-System bringt hingegen nicht den gewünschten Raumklang-Eindruck.

Pioneer PDP-427 XD

Hersteller	Pioneer
Modell	PDP-427 XD
Listenpreis	2.800 Euro
Internet-Preis	ca. 1.700 Euro
Technik	Plasma
Diagonale	106 cm
Auflösung	1.024 x 768 Pixel
Tuner	Analog, DVB-T
Stromverbrauch	155 Watt
HDMI-Buchsen	2
DVI-Buchsen	–
YUV-Buchsen	1
VGA-Buchsen	–
Scart-Buchsen	3
Hosiden-Buchsen	1
Composite-Buchsen	1

Neben Panasonic hält Pioneer die Plasma-Fahne im Kampf um Kunden unbeirrt hoch. Doch da hören die Gemeinsamkeiten nicht auf. Auch die hervorragende Bildqualität bei allen Signalquellen teilen sich die Konkurrenten, ebenso wie die aus HDTV-Sicht nicht optimale Auflösung von 1.024 x 768 Pixel. Allerdings bringt eine Auflösung von 1.366 x 768 Pixel aus einem normalen Betrachtungsabstand keine Vorteile und Full-HD-Geräte mit Plasma-Technologie gibt es in dieser Größe noch nicht. Doch wieso im Internet 500 Euro mehr zahlen, wenn die Bildqualität praktisch gleich ist? Dafür gibt es einige Gründe. Zum einen bietet der Pioneer seitliche AV-Eingänge zum Anschluss eines Camcorders, er nimmt 24p-Signale von der PlayStation 3 entgegen, er verfügt über einen DVB-T-Tuner und er klingt besser. Gewöhnungsbedürftig sind allerdings die hellgrauen Balken im 4:3-Betrieb, die eine gleichmäßige Abnutzung des Bildschirms sicherstellen sollen. Die kann man beim Panasonic auf Wunsch abdunkeln.



Bild: Just Cause (360)

Panasonic TH-50 PZ700E

Hersteller	Panasonic
Modell	TH-50 PZ 700E
Listenpreis	3.400 Euro
Internet-Preis	ca. 2.600 Euro
Technik	Plasma
Diagonale	127 cm
Auflösung	1.920 x 1.080 Pixel
Tuner	Analog, DVB-T
Stromverbrauch	420 Watt
HDMI-Buchsen	3
DVI-Buchsen	–
YUV-Buchsen	1
VGA-Buchsen	1
Scart-Buchsen	3
Hosiden-Buchsen	1
Composite-Buchsen	1



Bild: MotorStorm (PS3)

Egal, ob "MotorStorm" von der PS3, "Ghost Recon Advanced Warfighter 2" von der Xbox 360 oder der neuste Hollywood-Blockbuster auf HD-DVD oder Blu-ray – kein anderer Fernseher zaubert dermaßen detailreiche und plastische Bilder auf den Schirm wie der Panasonic TH-50 PZ 700E. Im Gegensatz zu den 37-Zoll-Kollegen mit Full-HD tritt bei einer 127cm-Diagonale der HD-Wow-Effekt deutlich stärker zu Tage. Nicht zuletzt, weil die Auflösungsdefizite eines normalen PAL-Bildes auf so einer großen Diagonale stärker ins Gewicht fallen. Neben der umwerfenden Farbenpracht begeistert auch das tiefe Schwarz des Panasonic. Bei dunklen Szenen sorgt die dynamische Strahlstromregelung für einen sichtbaren Abstand zur LCD-Technik. Dank der diffus entspiegelten Glasflächen stören selbst bei Tageslicht kaum Reflexionen das natürliche und nie überzeichnete Bild. Allerdings sollte man den Panasonic-Plasma aufgrund der im Vergleich zu LCD-Fernsehern begrenzten Helligkeit nicht der direkten Sonneneinstrahlung aussetzen.

Zu den beiden rückseitigen HDMI-Eingängen gesellen sich auf der Front ein dritter HDMI-Input sowie ein SD-Karteneinschub. Er verarbeitet auf SD-Speicherkarten (mit maximal 4 Gigabyte) Fotos oder Videos im Format AVCHD, MPEG-2 oder HD-JPEG und liefert stets HD-Qualität. Das Abspielen digitaler Fotos oder HDTV-Camcorderaufnahmen ohne den Einsatz eines PCs ist ein echter Meilenstein.

Einziger Wermutstropfen neben dem Anschaffungspreis ist der mit 420 Watt recht happige Stromverbrauch.

Hochauflösende Alternativen

Projektoren

Wer in den eigenen vier Wänden eine Bilddiagonale von ein paar Metern möchte, der kommt um einen Projektor nicht herum. Die sehen zwar nicht so schön aus wie Flachbild-Fernseher und man kann sie auch nicht an die Wand hängen – dafür machen moderne Beamer ein verdammt gutes Bild und das zu einem verdammt fairen Preis. Und eins steht fest: Die Qualität eines HDTV-Signals, sei es nun Spiel oder Film, wird man erst bei einer Bilddiagonale von drei bis vier Metern vollends zu schätzen wissen. Deshalb ist ein Full-HD-Panel bei einem Beamer Pflicht. Doch vom verhältnismäßig hohen Anschaffungspreis einmal abgesehen hat die Sache ein paar Haken: Neben einer Leinwand braucht man für ein vernünftiges Beamer-Bild einen vollständig abgedunkelten Raum und nach 2.000 bis 3.000 Betriebsstunden muss man eine neue Lampe kaufen, die mit ein paar Hundert Euro zu Buche schlägt. Auch sind Beamer nicht gerade flüsterleise.


Bietet derzeit das beste Preis-/Leistungsverhältnis: der TW-1000 von Epson.

Hier unsere Top-5-Beamer-Empfehlungen, die mittels HDMI oder YUV alle ein hervorragendes Bild auf die Leinwand werfen:

Hersteller	Modell	Listenpreis	Internet-Preis	Auflösung
Epson	TW 1000	4.000 Euro	ca. 3.300 Euro	1.920 x 1.080 Pixel
Mitsubishi	HC 5000	4.000 Euro	ca. 3.200 Euro	1.920 x 1.080 Pixel
JVC	DLA-HD1	6.500 Euro	ca. 5.700 Euro	1.920 x 1.080 Pixel
Panasonic	AE-1000	4.500 Euro	ca. 3.700 Euro	1.920 x 1.080 Pixel
Sony	VW-50	5.000 Euro	ca. 3.900 Euro	1.920 x 1.080 Pixel

Rückprojektor-Fernseher

Wer auf den Coolness-Faktor eines LCD- oder Plasma-Fernsehers verzichten kann und jede Menge Platz hat, der sollte den Kauf eines Rückpro-Fernsehers in Betracht ziehen. Die sehen zwar aufgrund ihrer riesigen Abmessungen relativ unschön aus, bieten aber ein ähnlich gutes Bild wie Flachbild-TVs. Zumindest, solange man relativ gerade vor dem Gerät sitzt, sonst geht die Bildqualität aufgrund der Rückprojektions-Technik den Bach runter. Das beste Argument für einen Rückpro-TV haben wir uns für den Schluss aufgehoben: den Preis. So bekommt man Sonys 55-Zöller KDS-55-A2000 mit Full-HD-Auflösung im Internet schon für 2.000 Euro. Auch von Thomson, JVC oder Samsung kann man im Netz oder beim Händler um die Ecke noch das ein oder andere Schnäppchen machen. Nicht zuletzt, da sich alle Anbieter von der Rückpro-Technik abgewendet haben und somit keine neuen Modelle mehr erscheinen.


Bietet viel Bild für wenig Geld: der KDS-55-Zoll-Rückpro von Sony.

Virtuelle Wutproben

TEIL 3/3

Aller üblen Dinge sind drei – unser großer Streifzug durch die Welt der nervigen Designentscheidungen geht zu Ende.

In den letzten beiden Ausgaben haben wir Euch berichtet von Spielsituationen, die die Geduld von uns Zockern auf eine harte Probe stellen. Von unsäglich zähen Schwimmsequenzen und nervtötenden Eskortierungsmissionen war die Rede. Von miesen Speichersystemen, einschläfernden Zwischensequenzen und Frust fördernden Continue-Konzepten. Mit dieser MAN!AC haltet Ihr den letzten Teil unserer schonungslosen Enthüllungsreportage über fragwürdige Entwicklerentscheidungen in Sachen Spieldesign in Händen.

Dieses Mal widmen wir uns drei Stressquellen, wie sie unterschiedlicher kaum sein könnten. Los geht's mit einem Leiden zuvorderst von passionierten Action-Adventure- und Rollenspielern – unflexible Textflussgeschwindigkeiten in laberlastigen Bildschirmepen. Danach dreht sich alles um undurchsichtige Hinderniskonzepte Marke "Hä? Warum kann mein superflexibler und übermächtiger Elite-Abenteurer nicht über diesen mickrigen Kieselstein hüpfen? Der wäre ja nicht mal für meine Großmutter ein Problem – und die ist schließlich tot!" Als krönender Abschluss steht der altbewährte Gummibandeffekt auf der Tagesordnung, ein wahres Frustfest für ambitionierte Rennspieler. *cg*

DIGITALE DEBAKEL

Die schwersten Spielstunden der MAN!ACs

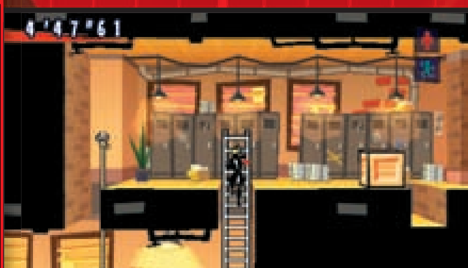
» ANDRÉ KAZMAIER
EXIT (PSP)



Für gewöhnlich sind Videospielhelden wahre Sportskanonen, doch wenn es an Klettereinlagen geht, scheint die Protagonisten plötzlich jegliche Agilität zu verlassen. So braucht Fluchthelfer Mr. Exit für jede Leitersprosse eine halbe Ewigkeit. Und auch Weltenretter Link hält ein Nickerchen, während er Ranken hinaufkriecht. Als ob Videospiele nicht ohnehin schon ein zeitraubendes Hobby wären! Mit gutem Beispiel voran geht (bzw. klettert) dagegen Frau Croft, die Leitern auf Knopfdruck nach oben flitzt.



Noch sieht's viel versprechend aus: Doch schon ein kluger Zug kann dazu führen, dass Euch Brüderchen Zufall gehörig einen Streich spielt.



Das Leid mit den Leitern: Beim Erklimmen von Anhöhen tun sich Videospielcharaktere oft schwer – und lassen sich deshalb sehr viel Zeit. Das nervt!

» ULRICH STEPPBERGER
BEJEWELED 2 (XBOX 360)



Dass bei Knobeleien ein jähes Ende naht, wenn man sich in eine Sackgasse rätselt, ist ja okay – ärgerlich wird's aber, wenn ich gar nichts dafür kann! Dieses Ungemach ereilt mich regelmäßig, wenn ich beim Xbox-Live-Arcade-Spaß "Bejeweled 2" Juwelen sortiere: Da freut man sich über eine ausgelöste Kettenreaktion, doch die von oben nachrückenden Klunker führen – dem Zufall sei Dank – immer wieder dazu, dass hinterher kein Zug mehr möglich ist. 'Game Over' durch göttliche Fügung? Das ist die Spielspaßbremse schlechthin.

A...B...C... – Leseübungen für Grundschüler





Leseratten vor: Virtuelle Textmonster wie "Hotel Dusk: Room 215" sind eine wahre Prüfung für ungeduldige Zocker.

Das meistverbreitete Kommunikationsmedium zwischen Spiel und Spieler ist die geschriebene Sprache – auch anno 2007. In storylastigen Genres wie RPGs oder Adventures vergeht ein nicht unwesentlicher Anteil der Zockzeit mit dem Lesen von Textwüsten unterschiedlichster Art. Das eigentlich Heikle daran ist, dass die Buchstabenkonglomerate je nach Entwicklergusto mal schneller, mal langsamer auf dem Bildschirm erscheinen. Liegt das eigene Lesetempo deutlich über der Textausbreitungsgeschwindigkeit, welche sich im schlimmsten Fall nicht durch Tastendruck beschleunigen lässt, ist Ungeduld im Verzug – oder sogar ein Wutausbruch, ganz nach Spielergemüt eben.

Nein, danke – nie wieder!

Vergleicht man die Textaufbausysteme diverser Spiele miteinander, stößt man im Prinzip auf drei verschiedene Grundkonzepte. Auf der Frustskala ganz oben befinden sich Titel, bei denen man die Geschwindigkeit überhaupt nicht beeinflussen kann. Ein System, das heutzutage glücklicherweise fast nur noch in Intro- oder FMV-Sequenzen Verwendung findet. Als Beispiel hierfür sei Capcoms an sich wunderschöne Wolfsmär "Okami" genannt. Hier flimmern die unzähligen Erzählboxen der knapp 20-minütigen Einleitung in fast unerträglich lahmem Grundschullesetempo über den Schirm – Beschleunigen geht nicht. Nicht ganz so nervig fallen Spiele aus, bei denen sich der Textfluss auf Knopfdruck zumindest etwas beschleunigen lässt. Eine Variante, die bei extrem leselastigen Titeln wie dem kommenden DS-Krimi "Hotel Dusk Room 215" dennoch schon mal unbefriedigend wirken kann.

Ja, bitte – mehr davon!

Einmal die Taste gedrückt und schon erscheint der noch verbleibende Text einer Dialogbox auf einen Streich – so sieht nach Meinung der MAN!ACs die optimale Textverarbeitung in Videospielen aus. Dabei sollte es egal sein, ob man sich gerade eine dramaturgisch-wichtige Schlüsselszene oder lediglich zum x-ten Mal den Begrüßungssermon des durchschnittlichen RPG-Waffenhändlers zu Gemüte führt. Wer keinen Bock auf ellenlange Lesesessions hat, der sollte auch nicht dazu gezwungen werden. Punkt. Nintendos laberlastige Insel-Mystery "Another Code" oder Capcoms Dungeon-Crawler "Breath of Fire: Dragon Quarter" lassen einem idealerweise die Wahl. In Ruhe jedes Textfenster durchstöbern oder wieselflink durchklicken – hier ist der Kunde wirklich König.



Labertaschen: Die Textflussgeschwindigkeiten vieler RPGs darf man nur unzureichend beeinflussen (Bild: "Skies of Arcadia")..



Langwierig: Die Texteinleitung von "Okami" zieht sich über 15 Minuten hin und lässt sich nicht beschleunigen – viel Spaß beim Kaffeekochen!



Hinderniskonzepte – von Superathleten und Bildschirmkrücken

Zu zweidimensionalen Zockerzeiten war die virtuelle Welt für Leveldesigner noch in Ordnung. Steil emporragende Felswände, Wassermassen oder undurchdringliches Pixelgestrüpp machten dem Spieler auf Anhieb klar: Ja, das ist eine Levelgrenze. Nein, hier geht es nicht weiter, versuch' dein Glück woanders! Heutzutage sind komplex gestrickte Welten voller Abkürzungen, verborgener Pfade und geheimer Plätze Pflicht. Orte, die mit ausreichendem Expeditionsgespür, hyperathletischen Spezialmanövern oder dem richtigen Ausrüstungsgegenstand zu erreichen sind. Dennoch stellen sich 3D-Abenteurer – egal, ob in Ego-Shootern oder Action-Adventures – immer wieder die Frage: Warum komme ich hier nicht weiter? Warum kann ich mich etwa an dieser Wand nicht emporziehen, obwohl es bei der letzten und viel höheren doch problemlos geklappt hat? Und meistens lautet die Antwort ganz lapidar: Der Entwickler hat schlichtweg nicht gewollt, dass du hier weiterkommst, war aber gleichzeitig nicht in der Lage, dir dafür ein entsprechend eindeutiges Hindernis in den Weg zu stellen.



In "Tomb Raider" gilt seit Jahren: Nahezu alles, was erreichbar scheint, ist für Meisterturnerin Lara Croft auch zu erreichen – und das auch schon im ersten Teil.



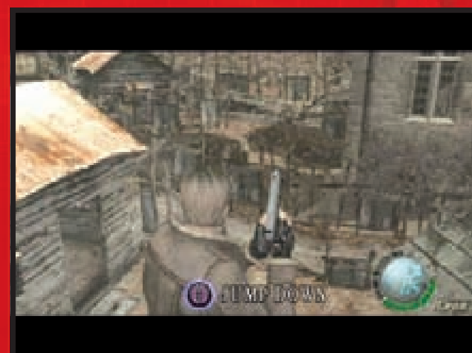
Tradition verpflichtet: In der "Zelda"-Serie dürfen Forschernaturen ihrem Expeditionsdrang freien Lauf lassen – vorausgesetzt, Ihr habt das passende Item

Nein, danke – nie wieder!

Natürlich hängt es vom Genre ab, wie störend Hindernisunlogik letztlich auffällt. Entsprechend geben sich die Entwickler bei Jump'n'Runs oder Forscherabenteuern à la "Tomb Raider" meist deutlich mehr Mühe, den Expeditionsdrang des Zockers nicht zu behindern. So sind es häufig genau die Spiele, die nerven, in denen Freiheit eigentlich eine untergeordnete Rolle spielt. Wenn beispielsweise der ansonsten so balleragile Ego-Shooter-Held in Ermangelung eines Sprungtalentes nicht mal hüfthohe Mäuerchen überwinden kann, wirkt das irgendwie befremdlich. Auch in Sonys Von-oben-Shooter "Killzone Liberation" kommen Hindernisse ab Größe einer Bowlingkugel einer Sackgasse gleich. Zwar kann man sich an diese Art von Logik gewöhnen, zufriedenstellend ist das Spielerlebnis nicht. Wirklich ätzend werden solcherlei Einschränkungen bei Titeln wie "Onimusha: Dawn of Dreams". Hier hat Sub-Heldin Ohatsu zwar den handelsüblichen Enterhaken dabei. Der lässt sich jedoch nur zur Überwindung von Hindernissen einsetzen, welche die Macher explizit dafür auserkoren haben. Und auf die stoßt Ihr nur alle Jubeljahre.

Ja, bitte – mehr davon!

Die goldene Regel für Level-Freiheit sollte lauten: Was innerhalb der jeweiligen Spiellogik erreichbar aussieht, sollte auch zu erreichen sein. Nintendos "Zelda"-Reihe macht diesen Anspruch zum zentralen Spielinhalt. Elfenkrieger Link gelangt auch an die entlegensten Stätten. Vorausgesetzt, er hat das notwendige Hilfsitem bereits ergattert. In "Resident Evil 4" ist Held Leon zwar weit weniger flexibel, arbeitet dafür aber mit Köpfchen. Realistischerweise überwindbare Hindernisse wie Zäune oder Fenster werden auf Knopfdruck übersprungen bzw. durchhechtet – die kontextsensitive Steuerung macht's möglich. Auch die Levels selbst geben einem nur selten das Gefühl, künstlich eingeengt zu sein. In den anfänglichen Waldabschnitten sorgen beispielsweise entsprechend dichter Pflanzenbewuchs und steiles Terrain für natürliche Grenzen.



Gut gelöst: Dank kontextsensitiver Button-Belegung überwindet "Resi 4"-Held Leon etwaige Hindernisse



Zu bodenständig: Die "Killzone Liberation"-Krieger wären bereits auf einem unwegsamen Rübenacker hilflos überfordert.



Schöner Schein: Der Enterhaken von Ohatsu kommt im vierten "Onimusha" zu selten zum Einsatz.



Tiger im Tank – der Gummibandeffekt

Das größte Designübel für viele passionierte Rennspieler stellt ohne Zweifel der so genannte Gummibandeffekt dar. Dabei handelt es sich um einen Designkniff, der – positiv formuliert – auch das tausendste Vollgas-Duell mit der CPU-Konkurrenz noch spannend macht. Tatsächlich ist er eher als Beweis dafür zu werten, dass die Entwickler nicht in der Lage waren, dem computergesteuerten Teilnehmerfeld eine gescheite KI auf den blechernen Leib zu programmieren. Bei Bleifuß-Spektakeln mit Gummibandeffekt bleiben Euch die gegnerischen Fahrer nämlich stets dicht an der Stoßstange kleben, sobald Ihr Euch auf den ersten Platz vorgekämpft habt. Ein komfortabler Vorsprung lässt sich mit guter Leistung nicht herausfahren. Egal, wie viele perfekte Runden man hinlegt oder wie häufig man den Nachbrenner zündet – die Konkurrenz bleibt eisern dran und wartet nur auf einen Fehler Eurerseits, um wieder vorbei zu ziehen. Weil die Kontrahenten eben erst dann richtig Gas geben, wenn Ihr an der Spitze braust, fällt es im Ausgleich meist zumindest recht leicht, die Führung zu übernehmen.



Gummiband-Oldie: Im Super-Nintendo-Klassiker "F-Zero" war das Herausfahren von Abständen unmöglich.

Nein, danke – nie wieder!


Notwendiges Übel: Ohne Gummiband-Effekt würden die Dauercrashs in der "Burnout"-Serie unweigerlich den Siegverlust bedeuten.

Mit größter Vorliebe kommt der Gummibandeffekt in PS-Orgien zum Einsatz, die mehr Wert auf spaßige Vollgasaction als auf realitätsnahes Kopfgeknatter legen. Und das nicht erst seit der Spielhallen-Götterdämmerung "Ridge Racer": Schon in "F-Zero" auf dem SNES verkrallte sich der Rennzweite unnachgiebig im Nacken des Spielers, sobald dieser die Führung inne hatte. Heute verzichtet kaum ein Arcade-Racer auf das zweifelhafte Feature. Ob Namcos einstiges Racing-Zugpferd, "Burnout" oder "Need for Speed" – keine Arcade-, Brachial- oder Tuning-Raserei kommt ohne Gummibandgegner aus. Ein Ende der Ära ist nicht in Sicht. Solange es den Entwicklern nicht gelingt, die CPU-Widersacher so schlau zu machen, dass diese durch clevere Fahrweise zu ernstzunehmenden Konkurrenten werden, müssen wir wohl mit dem simplen Kunstgriff leben. Sonst könnten die Rennen ja plötzlich langweilig werden...



Unzertrennlich: In "Ridge Racer" klebt der Hauptkonkurrent gnadenlos an Eurer Stoßstange.

Ja, bitte – mehr davon!

Dank immer leistungsfähigerer Hardware lässt sich mittlerweile immer mehr Rechenpower auch für künstliche Gegnerintelligenz abzweigen. Kein Wunder, schließlich kann es sich eine ambitionierte Rennsimulation mit Anspruch auf realitätsnahes Fahren kaum leisten, übermenschlich agierende CPU-Kontrahenten über die Polygonpisten zu scheuchen. In Sonys Vorzeigeraserei "Gran Turismo 4" liegt der Durchschnitts-IQ der PS2-Widersacher zwar nicht gerade im Genialitätsbereich. Dafür setzen sich geübte Pad-Piloten bei entsprechender Fahrleistung problemlos vom Teilnehmerfeld ab. Auch andere ambitionierte Nobelhobel wie "Project Gotham 3" oder "DTM Race Driver 2" kommen ohne Gummiband-gesteuerte Verfolger aus. Mag sein, dass der Gummibandeffekt in manchen Rennspielvarianten einen gewissen Sinn ergibt, und sei es nur für die Spannung. Wir sehen in der Programmierung vernünftiger gegnerischer Verhaltensweisen allerdings eine, wenn nicht die zentrale, Aufgabe der nächsten Racing-Generation.



Auch "Project Gotham Racing 3" (Bild) und "Forza Motorsport 2" kommen ohne Gummiband-KI aus.


Logisch: Simulationen wie "DTM Race Driver 2" legen Wert auf realistische KI-Fahrer.

HALL OF SHAME

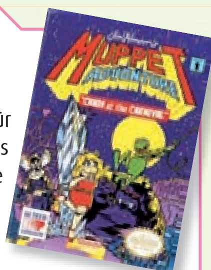




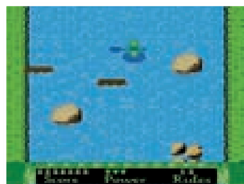
1984: Nach dem Untergang eines kompletten Industriezweiges erhob sich der Spielkartenhersteller Nintendo aus der Asche von Ataris digitaler Verwüstung. Das japanische Unternehmen führte Videospiele dank strenger Lizenzvergaben und Qualitätskontrollen in eine glorreiche Zukunft und ließ auf mehrere Jahre alle Konkurrenzsysteme neben sich verdorren. Selbst Segas Mega Drive hatte trotz überlegener 16-Bit-Power anfangs einen schweren Stand gegen die Marktdominanz des NES. "Nintendo" wurde das Synonym für Videospiele, während sich die hauseigenen Helden Mario und Link anschickten, Micky Maus & Co. in puncto Bekanntheitsgrad den Rang abzulaufen. Allen Qualitätsbemühungen seitens Nintendo zum Trotz ist es einigen Entwicklern leider doch gelungen, gutgläubigen Zockern ohne angemessene Gegenleistung das Geld aus der Tasche zu ziehen. Schlechte Spiele gibt es viele, die drei ausgewählten punkten obendrein mit besonders debil dreinblickenden Charakteren. *mh*



Jim Henson's Muppet Adventure: Chaos at the Carnival



Ich habe Jim Hensons Plüschvarieté immer für ein Produkt überschwänglichen Acidkonsums gehalten. Weit aufgerissene Augen, grellbunte Farben, klavierspielende Hunde, der erbsenhafte Dr. Bunsen und sein karottiger Gehilfe Beaker... Die Liste verstörender Kindheitserinnerungen ist lang. Aber immerhin ging in der Muppet Show ordentlich die Post ab, ganz im Gegensatz zum vermeintlichen Chaos auf der Kirmes: Miss Piggy wurde entführt – und was unternehmen die sonst so hektisch-umtriebigen Filzfreunde? Nichts! Kermit genießt auf seinem Paddelausflug die neue Freiheit, während Gonzo entspannt durchs All gleitet. Nur dem Scherzkeks Fozzy Bär bleibt ein neues Leben verwehrt: Dem erfolgverschonten Zotenzausel aus der Muppet Show gelingt es auch in "Jim Henson's Muppet Adventure: Chaos at the Carnival" nicht, den Zuschauer zu unterhalten. Aber er bringt den Spieler zum Lachen! Nicht durch seine geliebten (Un-)Witze, auch nicht durch ein Spiel, bei dem es länger dauert, den Titel auszusprechen als es durchzuspielen. Nein, Fozzy sorgt allein durch seine Animationen für unfreiwillige Komik.





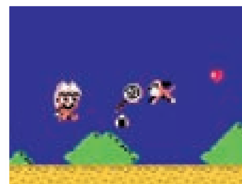
Die glückseligen Muppets kommen erst in Bewegung richtig zur Geltung, siehe DVD-Beitrag!

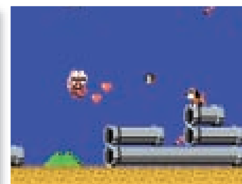
Chubby Cherub



Japanische Entwickler vergreifen sich an einem Putto. Wer hier argwöhnisch zögert, der unterschätzt den analytischen Verstand der Asiaten. Denn sie haben den Nagel auf den Kopf getroffen.

Worum geht's? Ein Engel bewirft knuffige Welpen mit Herzen, während diese mit Buchstabengebell angreifen. Das kann nur eines bedeuten: Die Kraft der Liebe, die das Martyrium Jesu Christi gelehrt hat, erlöst den hasserfüllten Teufelshund vom Leiden seines irdischen Daseins und führt ihn in den herrlichen Garten Eden, wo er, von Liebe erfüllt, ewig währt – und ewig währt am längsten. Fürwahr, das ist eine frohe Botschaft. Da verzeiht man dem kleinen Strahlemann auch, dass er eigentlich ein äußerst schlechtes Vorbild abgibt: Er frisst Süßigkeiten ohne Unterlass und ist dadurch sogar in der Lage, zu fliegen und besagte Liebesherzchen zu versprühen. Wie funktioniert das? Wie kann man so viel Naschwerk schnabulieren, ohne kotzen zu müssen? Die Antwort liegt auf der Hand und erklärt zugleich, woher das breite Grinsen rührt: Der dicke Cherub ist ein Kiffer!





Nichts für Diabetiker: Mannshohe Lutscher, kandierte Herzen und süße Welpen schreien nach einer Insulinspritze.

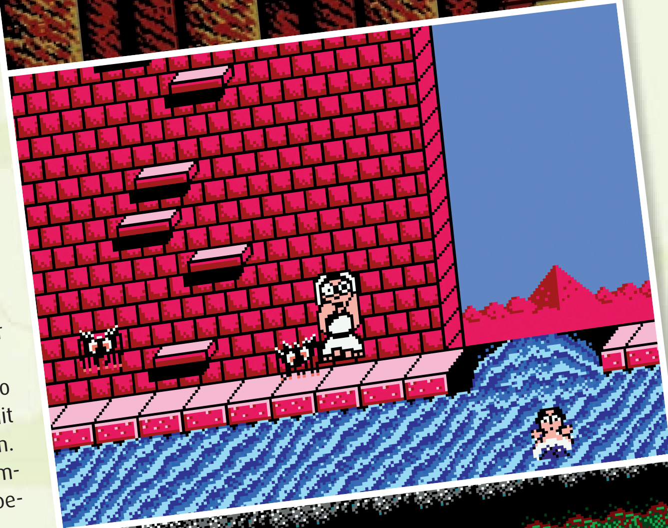
Hardware-Fotonachweis: "Spielkonsolen und Heimcomputer", ISBN: 3-00-015290-3 (www.gameplan.de)

Bible Adventures

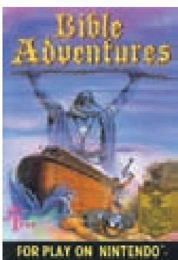
Wer von einem Christenspiel sanfte Blumenstreichel-Abenteuer erwartet, der irrt. In den drei Episoden "Noah's Ark", "Baby Moses" und "David vs. Goliath" geht's voll zur Sache, schließlich hatten die Hebräer sogar Superhelden. Wie sonst erklärt man einen nahezu tausendjährigen Greis, der im Wettlauf gegen globale Erwärmung und drohende Flutkatastrophen durch Baumwipfel turnend Schlangen sammelt oder tonnenweise Rindvieh durch die Gegend schleppt. Wer könnte schon Kuh, Pferd und Schwein auf einer Banane balancieren, wenn nicht ein Superheld? Auch David kann das, deshalb frage ich mich, weshalb er mit einer Steinschleuder gegen Goliath antreten muss...

Die meisten Rätsel gibt aber "Baby Moses" auf. Es ist eine Sache, als gutgläubiger Christ den teuflischen Spieler am Levelende zu loben, obwohl er das Balg unterwegs ertränkt hat. Aber ihn zusätzlich mit einem Neubeginn zu strafen, wirkt, als triebe man ihm lächelnd ein Messer zwischen die Rippen. Die wahre Subversivität des Spiels offenbart sich in den hydraulischen Plattformen, die meine Spielfigur zu den Wolken schleudern. Dort gibt es Lebensenergie spendende Psalmtafeln aus der Bibel. Aus der Tatsache, dass diese Technik bereits vorhanden war, ehe Moses' Rettung begann, schließe ich, dass sich auch die pharaogläubigen Ägypter in den Himmel katapultieren, um durch christliche Heilsbotschaften ihr Leben zu verlängern. Daraus ergibt sich folgender Beweis:

1. Gott ist allgegenwärtig und wirkt in jedem Menschen. Also war Gott an der Spielentwicklung beteiligt. Gott lügt nicht, somit machten sich Ägypter durch Bibelverse tatsächlich unsterblich.
2. Nur Gott besitzt die allumfassende Weisheit, unendlich komplexe Zusammenhänge wie den oben beschriebenen zu begreifen und verständlich zu machen.
3. Es gibt nur einen Gott. Aber auch ich kann offensichtlich plausible Begründungen für rätselhafte Ereignisse liefern. Also sind Gott und ich identisch. Wie praktisch!


Das Alte Testament bietet allerhand: Muskel-Opas, kaltblütige Kindermörder, Zirkusartisten, bekloppte Spinnen und High-Tech-Plattformen.



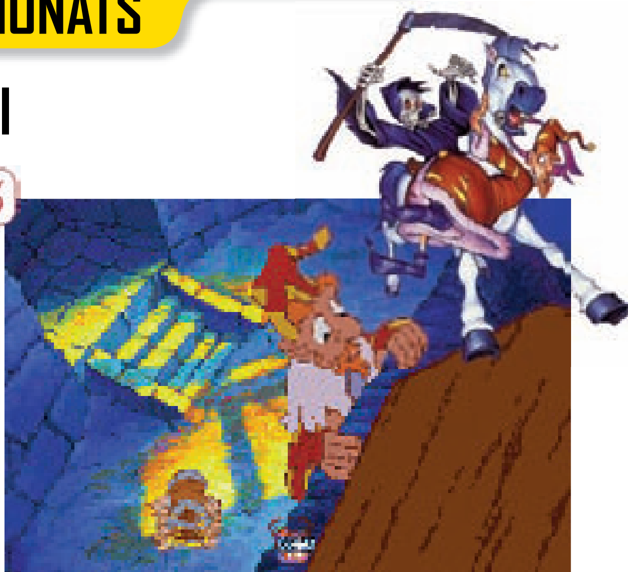
Nicht Alienfreund und Weltenerklärer Erich von Däniken hat "Bible Adventures" verbrochen, auch nicht der liebe Gott respektive ich. Schuld daran sind allein die Christen. Seit ihrem Kreuzzug in fremde Welten gab es kein Grauen mehr vom Kaliber dieses Spiels. Angelehnt an die Spielmechanik von "Super Mario Bros. 2" hüpfen die Spieler durch vordergründig gewaltfreie und lehrreiche Levels und erleben spannende Abenteuer, während sie auf moderne Weise die großen Bibelgeschichten nachempfinden. Der US-amerikanische (wer sonst?) Entwickler Wisdom Tree drang mit der interaktiven Dreifaltigkeit aus Noah, David und Moses in ein neues Geschäftsfeld vor: das christliche Videospiel. Mit der üblichen Weisheit versagte Nintendo dem Hersteller zwar die Lizenz, dank Wisdom Trees missionarischen Eifers wurde das Spiel dennoch veröffentlicht und vor allem in christlichen Buchläden angeboten, von wo aus es viele kleine Rod und Todd Flanders' sehr glücklich gemacht hat.

Solltet Ihr eine besonders deftige Spielspaßkatastrophe kennen, die auf keinen Fall in Vergessenheit geraten darf, dann schreibt eine E-Mail an hall-of-shame@maniac.de oder schickt eine Postkarte mit dem Stichwort "Hall of Shame" an Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.

MAN!AC VOR 10 JAHREN
TEST DES MONATS

» Discworld II





...und was wir heute dazu sagen

Es war einmal ein Genre namens Adventure, das vor zehn Jahren auch in der Konsolenwelt für Furore sorgte. Neben "Baphomets Fluch" vergnügten sich Rätsel-Reisende der 32-Bit-Ära mit den nicht minder charmanten "Discworld"-Abenteuern nach den berühmten Fantasy-Romanen von Terry Pratchett. Darin schlüpft Ihr in die Rolle des schlechtesten Zauberers der Scheibenwelt: Rincewind soll in Teil 2 den vermissten Sensenmann wiederfinden. Ein Konzept, das auch heute noch erstaunlich viel Spaß auf den Bildschirm bringt. Das sympathische Spieldesign und die bösartig satirische Story sind zeitlos. Außerdem erfreuen sich Adventure-Veteranen noch immer an der liebevoll ausgearbeiteten 2D-Pixelwelt, die ihren Reiz auch in der Gegenwart entfaltet.

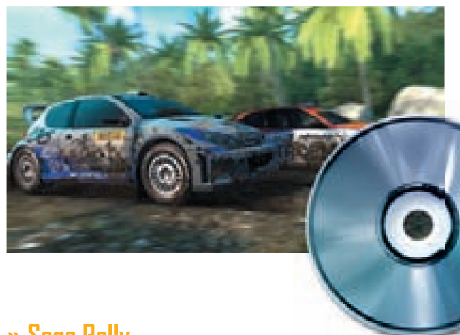
AUSBLICK

Die nächste Ausgabe steht ganz **im Zeichen der E3**. So infiltrieren wir den Konami-Stand und überzeugen uns von der Qualität des PS3-Schleichhits **Metal Gear Solid 4** und ballern uns den Weg zu Sonys **Killzone 2** frei. Außerdem dürfen wir endlich Hand anlegen an die orientalische Meuchel-Mär **Assassin's Creed** und die Rollenspiel-Hits **Mass Effect** (Xbox 360) sowie **Final Fantasy XIII** (PS3). Auch Wii-Anhänger haben Grund zur Freude: **Metroid Prime 3: Corruption** und **Super Mario Galaxy** stehen ebenfalls im prall gefüllten E3-Kalender. Das wird ein heißer Sommer!



Die nächste MAN!AC-Ausgabe 09/07 erscheint am 27.07.2007

AUF DER MAN!AC-DVD:



» Sega Rally

Nächsten Monat verdreckt Sega unsere Redaktionsräume: Der Sonic-Konzern besucht uns mit einer spielbaren Version des Offroad-Krachers für PS3 und Xbox 360.

» BioShock

Nach unserem ausführlichen Preview in dieser Ausgabe folgen in der nächsten MAN!AC endlich bewegte Bilder (und neue Eindrücke) zum klaustrophobischen Ego-Shooter.

» Big Brain Academy: Wii Degree

Als ob uns die Sonne nicht schon genug aufs Hirn brennt, lassen wir unsere grauen Zellen außerdem mit dem Wii-Intelligenztrainer auf Hochtouren laufen.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts, Leitung DVD), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms), André Kazmaier (ak, Volontär), Michael Herde (mh, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Colin Gäbel (cg), Christoph Steinecke (cs)

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE
Hotline 089/858 53 845, E-Mail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 88
NACHBESTELLUNGEN
im Internet unter www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff, Andrea Danzer,
Titelmotiv: Lair / Heavenly Sword © Sony
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113
Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG, Kassel

Manuskripteinsendungen:
Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

Die Auftraggeber der in MAN!AC geschalteten Endkundenanzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.

DENKE BÖSE. TUE BÖSES. WERDE ALLMÄCHTIG.

OVERLORD™

Befehle eine Armee bedingungsloser Schergen, die für dich plündern und brandschatzen. Und werde zum allmächtigen Overlord.







www.codemasters.de/overlord



